BEMUTATÓK: Resident Evil 2, Jagged Alliance 2

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

1998/4 – 896 Ft

EXTRA AJÁNLAT:

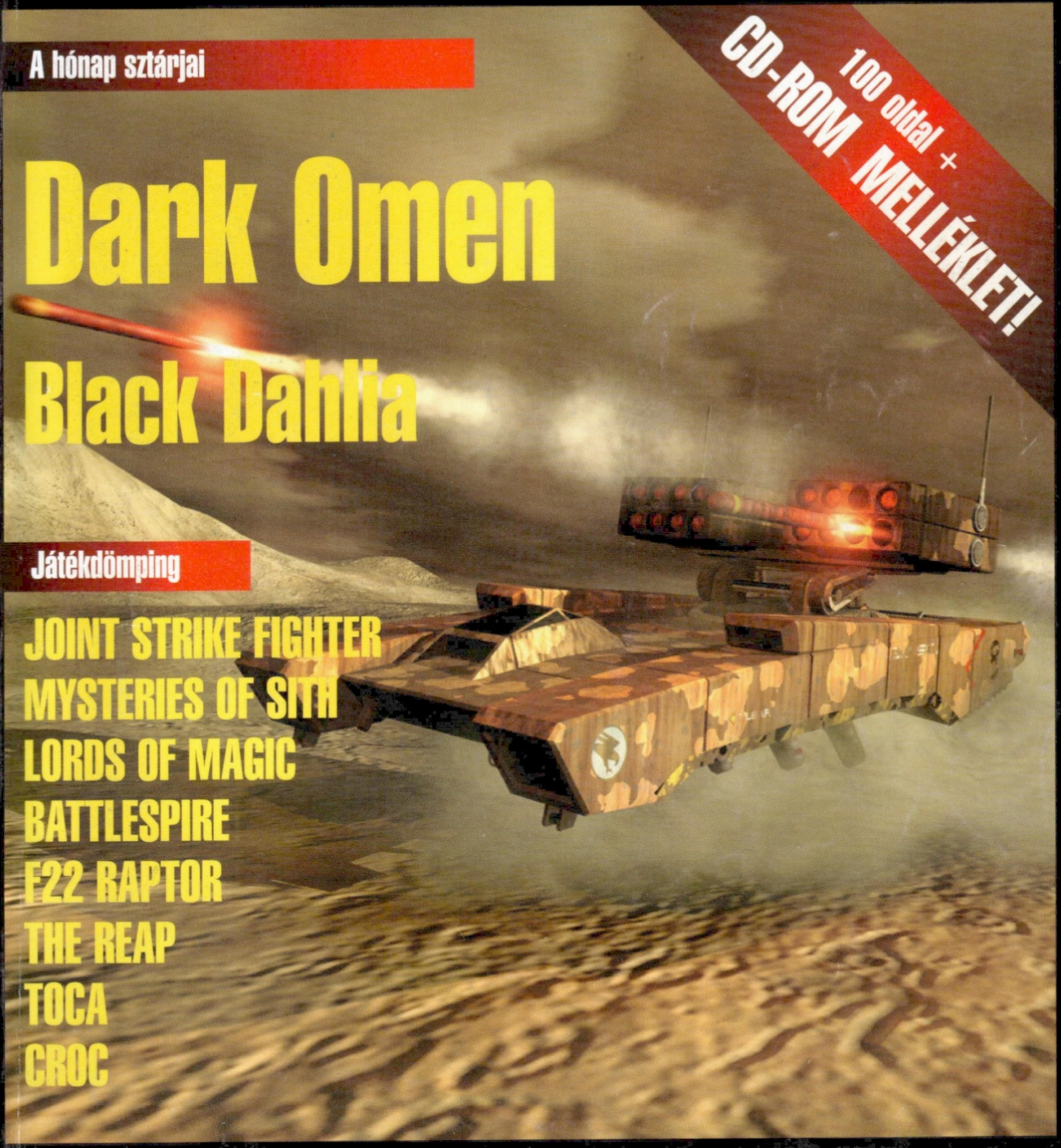
Tiberium Sun

Exkluzív előzetes
Magyarországon először

* * * * * * * * * *

M1 Tank Platoon 2

Újra dübörögnek a lánctalpak
a Microprose háza táján



100 oldal + CD-ROM MELLÉKLET!

A hónap sztárjai

Dark Omen

Black Dahlia

Játékdömping

JOINT STRIKE FIGHTER
MYSTERIES OF SITH
LORDS OF MAGIC
BATTLESPIRE
F22 RAPTOR
THE REAP
TOCA
CROC

GIGAByte

A SZÍV TV műsorán!!!

Az ELECTRONIC ARTS™ TÁMOGATÁSÁVAL.

ADÁS:
ÁPRILIS 15-ÁN, SZERDÁN 16.00-KOR
ISMÉTLÉSEK:
ÁPRILIS 19-ÉN, VASÁRNAP 14.30-KOR
ÁPRILIS 24-ÉN, PÉNTEKEN, 15.00-KOR

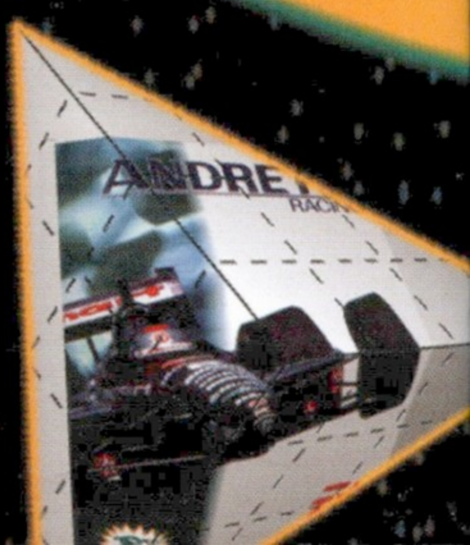
Műsor Info:

GAMELAND

1201 Bp. Baross u. 55.
Tel.: 284-1471

Játékelőzetesek, bemutatók, hírek és érdekességek a

a Gigabyte és a PC GURU stáb előadásában



MEGNYÍLT A VÁROS SZÍVÉBEN!

GAME CENTER

1052 Budapest, Párizsi u. 1., TERRA CENTER Üzletközpont
Nyitvatartás: hétfőtől péntekig: 10-18 óráig, szombaton: 10-14 óráig.
Telefon: 266 0211, 266 0212, 266 0213. Minden számhoz a 132-es mellék.

JÁTÉKOK ÓRIÁSI VÁLASZTÉKÁVAL VÁRUNK!

Fantasztikus nyitási akció!!!
Az első játékot ingyen hazaviheted kipróbálni!

Nálunk tagsági nélkül hazaviheted és kipróbálhatod a játékokat!

Csomagküldést utánvéttel vállalunk!

Az ország legnagyobb kártyaszaküzletével egy helyen!

Ahol már laponként is vásárolhatsz!

CD-írás 700,-Ft
anyagárral együtt

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu
www.datanet.hu/guru

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
PR manager: Mocsáry József
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervezés: Red Chicken Team
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Szerkesztő: Harangozó Csongor
Munkatárs: Környei Krisztián

Megjelenik havonta
Ára: 896 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HELP-HELÍR-nél (1900 Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HELP-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül.
Előfizetési díj a lemezes PC GURU-ra (csak a szerkesztőség címén):
½ évre 1980 Ft,
1 évre 3960 Ft.
Előfizetési díj a CD-s PC GURU-ra:
CD-s ¼ évre 2250 Ft
CD-s ½ évre 4500 Ft,
CD-s 1 évre 9000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., József krt. 59-61. 2 em. 8a.
Tel.: 117-8109.

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, Kiadói Lapterjesztő Kft.
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Szikra Lapnyomda Rt.
1131 Budapest, Visegrádi u. 116.
Lendvai Lászlóné vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Sziasztok!

Örülünk, hogy ismét velünk tartotok ebben a hónapban is, reméljük tetszeni fog az e havi produktum. A CD elég nagy visszhangot vert az előző hónapban, mostanra azonban már elcsitultak a kedélyek (legalább is a felszínen). Volt akinek tetszett a CD, volt akinek kevésbé, és persze voltak olyanok is, akik továbbra is önmegtartóztatóak kívánnak maradni a CD-vel kapcsolatban. Nekik még továbbra is tart a CD nélküli előfizetési ajánlatunk. A mostani szám sem fog csalódást okozni, hiszen rengeteg új játékdemo, anim található a korongon. Ami egy kicsit változást jelent az eddigiekhez képest, hogy nagyobb teret kaptak a komolyságok, új dolgok is felkerültek a CD-re. Igyekszünk folyamatosan az igényeitekhez igazítani a tartalmat, ezért továbbra is szívesen fogadunk tanácsokat, ötleteket. A keretprogramot is elérték a változások, azok az opciók amiket nem tudtunk kihasználni eddig, most ott pompáznak. Van azonban egy-két dolog, amire figyelnetek kell a CD használata közben:

- az installok elött érdemes kikapcsolni a keretprogram zenéjét, mert a Win95 egy másik taskban kezdi el futtatni a programokat, és egymás alatt fog szólni a két zene, ami azon kívül, hogy nem túl kellemes, hibajelenséget is okozhat
- a másik kellemetlenség is ebből adódik, mégpedig a Win95 a háttérben kezdi el futtatni a programot, ezért a PC GURU keretprogram kerül felülre, az ALT-TAB használata azonban megoldja a problémát

Gondolkoztunk a dolgon és arra jutottunk, hogy ezek megoldódnának ha kilépnénk a keretprogramból, de ez nagyon favágó módszer lenne. Így hát erre a két dologra kell figyelnetek. Azért persze nem kell megijedni, hiszen az ANIM és zene lejátszás, valamint a cool menük mindenkit kárpótolni fognak. Egyébként továbbra sem tekintjük befejezettnek a keretprogram fejlesztését, mindenféle dolog van még kilátásban.

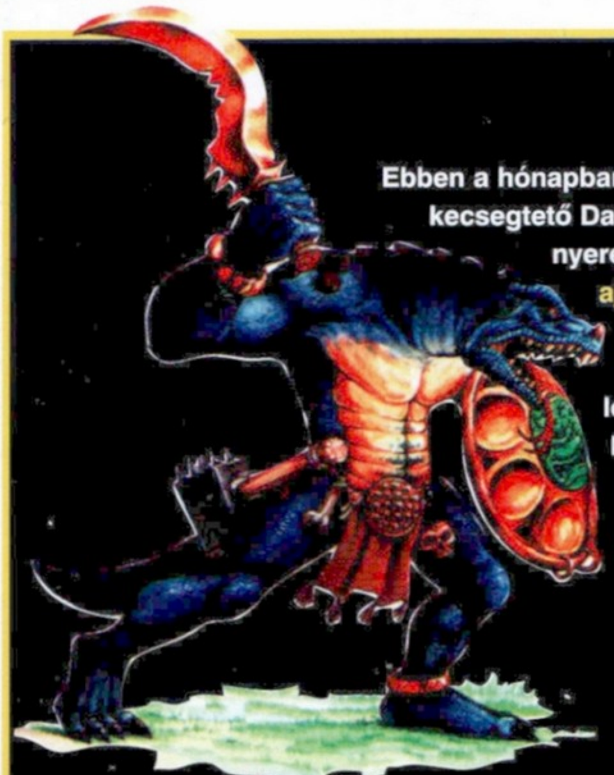
A közelgő IFABO-ra tekintettel már előre eláruljuk, hogy a B pavilon 12/D standján találhattok meg minket, a szokásos kedvezményekkel, új játékokkal és érdekességekkel.

A táborral kapcsolatban annyit, hogy a következő számban már mindent megtalálhattok, tehát hol, mikor, mennyiért, stb.

Rövidre fogva a dolgokat, következzen a korongos PC GURU második bejelentkezése, jó szórakozást hozzá!

GURU Team

DARK OMEN COMPO



Ebben a hónapban az Ecobit Multimédia és az Electronic Arts jóvoltából egy kecsegtető Dark Omen compon vehettek részt. A játékhoz hasonlóan a nyeremények is kiválóak, hiszen 3 eredeti Dark Omen és 2 EA ajándékcsomag vár a szerencsés megfejtőkre. Az eredeti játék nyertesei kétszeresen is nyerni fognak, hiszen a Dark Omen játékban található egy kupon is, mellyel hatalmas kedvezménnyel lehet majd Electronic Arts játékokat vásárolni az Ecobit Multimédiánál. Nos, következzenek a kérdések:

1, Ki csatlakozik először a Grudge bringer hadsereghez véglegesen?
2, Írj le legalább 3 főellenfelet!
3, Mire jó Ptosos pajzsa?

A válaszokat 1998 április 20-ig várjuk a szerkesztőség címére:

A PC GURU CD-jén található programokért semmilyen felelősséget nem vállal a kiadó. A leadás pillanatában aktuális vírus keresőkkel a CD ellenőrizve lett. A CD-n található shareware programok csak a hozzájuk csatolt regisztrációs ideig használhatók szabadon, ezek után regisztráltatni kell a készítőkkel. A kiadó ezekért semmiféle anyagi ellenszolgáltatást nem kér, pusztán a CD elkészítésének és sokszorosításának költségeit számolja fel.

TARTALOM

BEMUTATÓ

10 M1 Tank Platoon 2
12 DeathtrapDungeon
14 Tiberium Sun
16 Resident Evil 2
17 Ultima Ascension
24 Jagged Alliance 2
26 Unreal

NEWS

6 Requiem
6 Rise of the Shadowhand
6 Motorhead
6 Millenium Four
7 Army Men
7 Dawn of War
7 Star Control 4
7 Age of Empires 2
8 Lords of Empyria
8 Outwars
8 CyberStrike 2
9 Lode Runner 2
9 F-15
9 Buggy
9 Meridian - Renaissance

JÁTÉKLEÍRÁS

18 Flight Unlimited II
21 Mysteries of the Sith
28 Croc
32 Lords of Magic
38 Black Dahlia
43 The Blaster!
44 F-22 Raptor
46 Joint Strike Fighter
50 Battlespire
54 Buget
60 The Reap
62 Dark Omen
68 TOCA

TALLÓZÓ

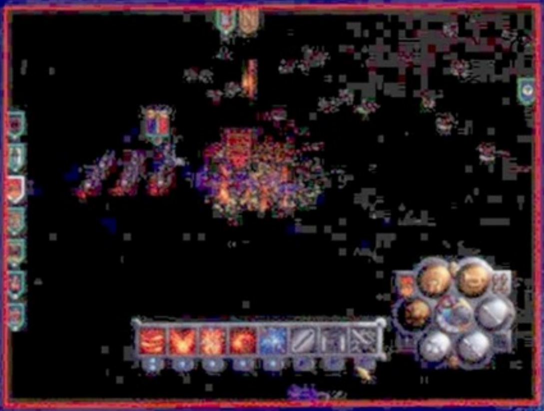
76 CyberWorld
77 DVD Kit
78 MAGIX Music Maker
80 Quake
82 Elgondolkodó
84 Grab

ROVATOK

70 Shareware játékok
74 Hardware News
86 Tes(z)t
90 Tuning
92 Levelezés
94 LightWave
96 Cheat
97 Apróhirdetés
98 Más

A hónap játéka

Sokan megorroltak rám, amiért egy viszonylag ismeretlen stratégiai programnak adtam a hónap játéka címet. Köztudott, hogy a DARK OMEN első részét elég negatív érzelmekkel fogadtam, ezért is lepett meg mindenkit az a viszonylag magas százalék, amit a játék kapott. Néhányan kételkedve csóválták a fejüket, azt gondolván, hogy a 96% egy kicsit sok. Nekem viszont pont ez a stílus a



kedvencem. Ha rendesen figyelek az egységekre, s megfelelően harcolok velük, akkor azok a későbbiekben meghálálják. Kezdetben persze még nagyon csirke a hadsereg, de a játék vége felé úgy éreztem, hogy senki sem tud megállítani. Külön ki kell emelnem a játék felépítését és szerkezetét. Viszonylag kötött a játékmenet, de azért engedik érvényesülni a játékost is. Többen panaszkodtak arra,

hogy nehéz a játék, s kevés a pénz. Nálam a harmadik játék végén több, mint 30000 arany halmozódott fel, lehet túllicitálni.

Nagyon ritka az a program, amit többször is végigjátszom. Ha rövid időn belül másodszor is nekiugrom egy

játéknak, akkor az azt jelenti nálam, hogy az átlagosnál sokkal jobb programról van szó, s ez nálam a százalékban meg is jelenik. Nincs sok ilyen egy évben, ezért is örülök annyira, hogy én tesztelhettem a Dark Oment. Na megyek is, mert kedvem támadt negyedszer is elkezdeni...

Requiem

Akartál már valaha angyal lenni? Mert hamarosan megteheted, ugyanis a Requiemben nem kisebb feladatod lesz, mint egy csoport bukott

angyal ördögi tervének a megakadályozása, természetesen angyal képében. A 1st person nézőpont és a 3D engine már hagyományosnak mondható, ezért az újdonságot az "angyali" vonalon találjuk, mégpedig bibliai ihletésű varázslatok formájában. Hogy csak egy példát említsek: ellenfeleidet finoman pergő sóvá változtathatod... A főleg küldetések megoldására specializálódott játékmenet nem nélkülözi majd az NPC-ket sem. A hírek szerint rá leszel kényszerítve, hogy kommunikálj ezekkel a "non player character"-ekkel, ugyanis ez több helyen a továbbjutás feltétele lesz. A Cyclone programja legjobb esetben is csak őszre várható, de szerencsére, ahogy a szoftver palettát elnézem, addig sem fogunk unatkozni.

Rise of the Shadowhand

Nagyjából e cikk megjelenésével egyidejűleg érkezik a Dark Reign első küldetéslemeze, melyben két új sereg (Freedom Guard Xenite, Imperium Shadowhand), csaknem húsz küldetés, harminc térkép és tíz egység szerepel majd. Az expansion pack segítségével már nyolcan is beszállhattok a buliba az Interneten az Activision ingyenes szerverén keresztül.

Motorhead

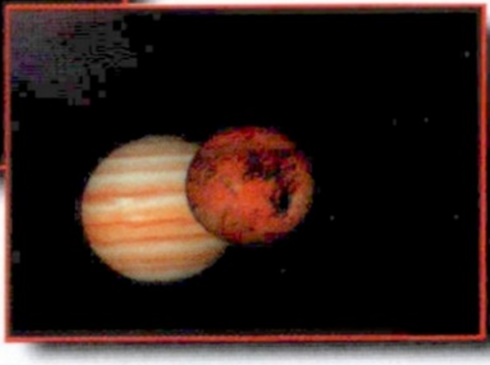
Nagy a hajtás a Gremlin háza táján. Áprilisban az Actua Tennis,

Actua Golf II. és a Buggy mellett egy vadiúj szimulátort is fejlesztenek.

A Motorhead egy futurisztikus autóverseny lesz, és a Gremlin szerint rendkívül gyors sebesség mellett gyönyörű pályákon, újfajta fényeffektek és árnyéktechnikák alkalmazásával, 3Dfx és PowerVR, valamint hálózati játéktámogatás mellett száguldozhatunk. A program látványban leginkább az NFS II. SE-hez hasonlít.

Millennium Four

Ez a program igyekszik ügyesen kombinálni korunk két



legsikeresebb programtípusát, az űrstratégiát és a 3D, 1st person shoot'em upot. Emellé fűszerként felkínálják az online játék lehetőségét, és már kész is a reményteli sikerdarab.

A sztori szerint egyébként zsoldosként tengeted életedet egy rendkívül veszélyes univerzumban, ahol az emberek a Föld megsemmisülése után a csillagok ismeretlen világába menekültek, s e birodalmakat egységes katonai kormányzás fogja át, mely ellen természetesen törvényszerűen létrejön a lázadók csoportja. A csöppet sem biztató jövőkép problémáinak kellős közepébe fogsz landolni, ha vállalod a tizennyolc küldetés kihívását. A megjelenést idén karácsonyra tervezik, és a program a legtöbb 3D kártyát támogatja majd, függetlenül attól, hogy a készítők a 3dfx-et vagy a Riva128 alapú kártyákat ajánlják.

*** Nyolcvanöt megás patch tölthető le az Activison ftp szerveréről az Interstate'76-hoz. A "Gold Edition Upgrade" egyaránt kezelésbe veszi a grafikát és a játékmenetet is.**

*** A Bandai cég új üdvöskéje a Tamagotchi után a DigiMon. Ez a kis háziszörny már képezhető, és mások szörnyikéivel összeengedhető lesz... őrület.**

*** A Trapezoid Entertainment gondozásában látott napvilágot egy új, freeware RPG, az Insurrection.**

*** Az ION Strom szeptemberre tolta el a Daikatana megjelentetését.**

*** Az Enlight Software már javában készíti a Seven Kingdoms kiegészítőjét. A megjelenés időpontjáról nincs info.**

*** Már a 3Dfx Voodoo 2 képességeinek teljes kihasználására készül a Cyclone Studios Requiem: Wrath of the Fallen nevet viselő progija, melyben ismét összetűzésbe kerül a Menny és a Pokol.**

*** A Sierra ismét megjelenteti a Hoyle programcsaládot. Minden tag játszható lesz a neten is.**

ARMY MEN

A 3DO Studio real-time stratégiának kikiáltott programjának, úgy tűnik, több köze lesz az "arcade" kategóriához. Huszonnyolc küldetésen át vezetheted majd seregeidet, hogy megmentsd a világot és mintegy mellékesen saját bőrödet is. Lángszórók, bazookák, légitámadás, ejtőernyősök, dzsipek, tankok, ... szóval minden, amit csak kívánni lehet. A terep adottságainak kihasználására is lehetőséged lesz, legyen szó akár folyóról, barikádról vagy a dzsungel buja növényzetéről. A single-player mód mellett a 3DO nagy hangsúlyt fektet az online részre is, ahol 2-4 ember számára számos, közkedvelt játéktípus lesz: Capture the Flag, Deathmatch, King of the Hill. Sőt a tervek szerint a programhoz megjelenő expansion pack a játékosok számát akár tizenkettőre is bővítheti majd.

DAWN OF WAR

Háború, szex, fekete mágia, stratégia. Figyelemfelkeltő kombináció, nem igaz? A Virgin Interactive készülő real-time stratégiája nyár elejére várható, és így a képek alapján nekem igencsak megdobogtatja a szívemet. A prehisztorikus időben vívják majd csatáikat a Neander-völgyiek, a cro-magnoniak és a fantázia szülte szaurianok. Mivel e három nép gyökeresen eltérő, képességeit és mentalitást illetően is, a győzelemhez vezető út módszerei is különböznek. Gondolom, mindenki végigjátssza majd mind a harminc (háromszor tíz) küldetést. Az ellenfelek mellett számos problémát okoznak a dinoszauruszok és a tomboló természeti erők is, és mindennek tetejébe jön, mintegy koronázásképpen a mágia... Az az igazság, hogy jó, őskorban játszódó stratégiát még nem láttam. Minden reményem a Dawn of Warban van!

STAR CONTROL 4

Talán a képek alapján is feltűnik, hogy a Star Control sorozat korszakalkotó darabjához érkezett, a 2D világból végre itt is kilépünk a valós, 3D térbe. A Darklight Conflicthoz hasonlóan itt is az akcióé a főszerep, de ezt szerencsére az idegen lényekkel való kontaktusteremtés olykor igencsak humoros beszélgetései színesítik. Szövetségek, fegyverkezés, űrhajófejlesztés, mind-mind hagyományos sikerelemek, csakúgy, mint a multiplayer opció. Az Accolade nem kockáztat semmit, inkább biztos befutóként érkezik programjával a karácsonyi piacra.

AGE OF EMPIRES 2

A Microsoft teljes gőzzel készíti az Age of Empires második részét. Mint a képeken is láthatjátok, a tavalyi év egyik legszebb játékának grafikáját sikerült tovább fokozni. A változások, úgy tűnik, a játékmenetet is érintik, például megszűnik az aranybányászat, ehelyett az anyagi javak külön gazdasági rendszertől függenek majd. A történelmi koroknak megfelelően új nyersanyagok is színesítik a palettát, és a farmok és farmerek szerepe is jelentősen növekszik a második részben. Az év végére remélhetőleg el is készül a program.

*** Száz százalék, hogy lesz, és remélhetőleg még az idén, Lands of Lore III. Végre megkapjuk az új 3D engine-t, a fényhatásokkal, az animokkal, szóval full extrákkal. Remélhetőleg ugyanígy erősödik az RPG rész is.**

*** A Discovery Channel Multimedia megjelentette a "Historical Earth" patch-t az Evolutionhoz.**

*** Júliusban jelenik meg a Grand Prix Legends. A Sierra autóversenye a már-már történelemnek számító, 1967-es szezont dolgozza fel.**

*** Már letölthető az új patch a Close Combat 2-höz.**

*** Október óta több mint nyolcszázötvenezer példányban kelt el az Age of Empires.**

*** A német Blue Byte Software dr Wade Walkerrel (AMD K7) és Chris Toddal (Origin, WC3) új csapatot alakít. Első munkájuk a remélhetőleg még az idén megjelenő, on-line Shadowpact lesz.**

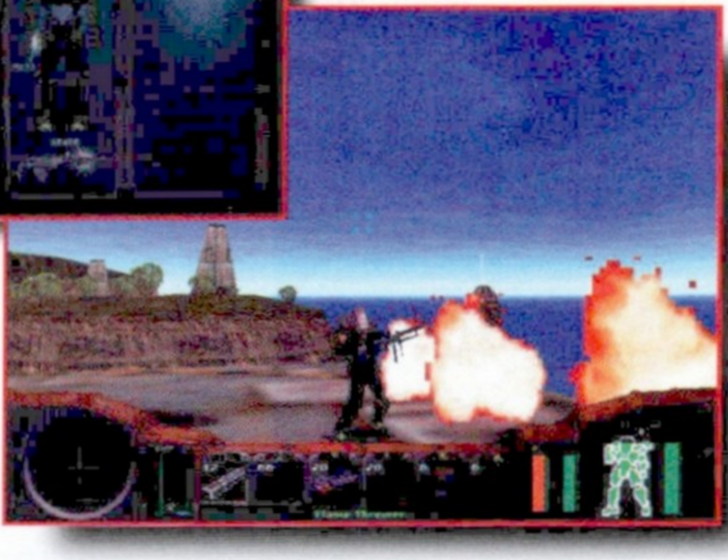
*** A HEAT.neten már játszható a Jedi Knight: Dark Forces II, a Quake II és a Total Annihilation is.**

*** A Perfect Entertainment**

Dominion

Ezeréves vészjeleket fognak az űrből, melyek egy nagy erejű tárgyról szólnak, ami a Gift rendszer harmadik bolygóján rejtőzik valahol. E jel nyomán négy faj is elindul, hogy megkeresse és megszerezze a korlátlan hatalom szimbólumát ... Az egyikük vezéreként kerülsz ebbe a real-time stratégiába, hogy vállald a kihívást az ismeretlen bolygón. Bár a cég ígérete szerint a gép intelligenciájával nem lesz gond, azért nem árt tudni, hogy a multi-player játékban akár nyolcan is kipróbálhatjátok majd a deathmatch illetve a cooperative módot is. Úgy tűnik, a real-time stratégiáknál olyan fontos gyorsaság ez alkalommal nem megy a grafika rovására és vice versa. A CD-n található hatvan misszió végig küzdése után az ION Storm web oldalain folyamatos lesz az ellátás újabb küldetésekből...

Outwars



Nem tudom, emlékeztek-e még a Looking Glass néhány éves Terra Novájára? Akiben kellemes emlékeket ébreszt a program, nyugodtan rikkantson örömében, mert az Outwarson egyértelműen érződik a "nagy ős" áldásos hatása. 3D-shooter, nagyszerű történettel, változatos küldetésekkel, szóval minden a helyén van, és a grafika hozza az 1998-as színvonalat. A legnagyobb durranásnak a készítők a jetpack kínálta lehetőségeket tartják, ami valljuk be, tényleg nem rossz... az Incubationban is a kedvencem volt. A Singletrac programja egyébként a Microsoft gondozásában jelenik meg, és a piaci igény tekintetében mindenképpen eltaláltnak látszik.

Lords of Empyria

Ez a program még csak a béta-teszt állapotában leledzik, de azért megér néhány szót, annál is inkább, mert szerintem a maga kategóriájában úttörő. Ugyanis a Lord of Empyria online RPG gyerekeknek! Mivel még nagyon hiányosak az információim, csak remélni merem, hogy a hentelésnél nagyobb szerepet kap majd a felfedezés, az ismerkedés, és a rejtélyek megoldása. Egyébként a történet szerint Pantera világában ismét Empyria trónjára kell majd segíteni Regus királyt... Félek, eljött a vég, nem elég, hogy én minden éjjel a neten lógok, köttethetek be új vonalat a lányomnak is... Talán még fontos lehet, hogy a játékért fizetni kell, a tervezett ár 19.95 $/hó. Bővebb info: www.empyria.com.

CyberStrike 2

Harci robotok mindig is voltak a programok virtuális világában. Ki tudja, minek köszönhetik sikerüket, de tény hogy számos ilyen típusú játék látott már napvilágot. A 3D-s kártyák megjelenésével pedig ezek a stuffok megjelenítésben is hatalmasat léphettek előre, az alkotók számára új dimenziók nyíltak meg, melyeket már nem korlátozott a sebesség sem. Nos, a Cyber Strike is egy ilyen sikerdarab folytatása erős 3D támogatással. A játékosok négy klán közül választhatnak majd, hogy megvívják végtelen csatáikat a gaz ellennel szemben. Az internetes illetve hálózati játékba egyébként akár harmincketten is beszállhattok, azaz klánonként nyolcan. Gondolom, ez lesz az igazi élvezet, de erre a nyár elejéig még biztosan várnotok kell.

következő készülő játéka kétségkívül szexis lesz. A Spaces Babes egyfajta Charlie angyalai-szerű, képregény jellegű grafikus kalandja az Indiana Jonesra hasonlít leginkább.

*** Az Ubisoft három új kocsit adott ki a POD-hoz.**

*** A Mortal Kombat 4 Windows 95-ös PC verziója, igaz, fut majd D3D nélkül is, csak minek ...**

*** Paul Green tavaly a Realms of the Hauntinggal örvendeztetett meg minket. Következő játéka az RPG lesz (tesztnév), mely a tervek szerint idén novemberre készül majd el. Az epikus elemekkel rendelkező szerepjáték 3rd-person 3D nézőpontra épül (mint a Tomb Raider), és az Actua Soccer 2. továbbfejlesztett grafikai engine-jét használja. A monsterek gyilkolászása mellett szerencsére rejtélyeket is meg kell majd oldanod... A játékhoz egy teljesen új varázslatrendszert is készítettek, mely az alapelemekre épül, úgymint: tűz, víz, ég, föld, valamint egy Sensoo-nak hívott 5. elemre, mely egy a világegyetem minden részében megtalálható kivonat.**

Lode Runner 2

A GT Interactive látszólag nem kockáztatott nagyot, amikor elővette és mai kor követelményeihez igazította ezt a klasszikus játékot. Remélem, a fiúk ide tették a közelbe az emlékeztető képet az eredeti Lode Runnerről, és akkor jól láthatjátok a különbséget: miből mi lett. A gond csak az, hogy szerintem az élvezethez tökéletesen elég volt az eredeti grafika, és ráadásul nem is kellett hozzá egy 120-as Pentium. Persze a most felnövő nemzedék kimaradt a Lode Runner kínálta izgalmakból, ezért valószínűleg a "folytatás" inkább nekik készül. Mi, "öregek" pedig szívesebben nosztalgiázunk a régi verzióval, ami bármilyen hihetetlen ... már tizenöt éves. Még valami, lesz rá lehetőség, hogy multiplayer módban, akár az Interneten is rohangálhass, csak az a kérdés, van-e erre igény.

Buggy

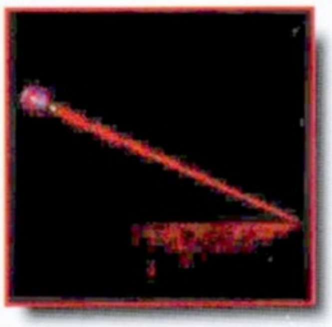
Az az igazság, hogy tőlem legalább olyan távol állnak az autóversenyek, mint a szimulátorok, ezért biztosan nem tudok annyira lelkesedni értük, mint kellene. Ettől függetlenül a Gremlin programja megérdemel pár szót. Akik beszerzik ezt a stuffot, számíthatnak rá, hogy a 3D megjelenítésű verseny az őrületbe kergeti őket. A napos tengerpart, a dzsungel és a minikert csupán szép és hangulatos körítés egy látszólag könnyű játékhoz, melyben a profi sofőrök is megizzadhatnak majd. Mégpedig azért, mert egyszerű irányítás ide vagy oda, ez a tizenhat buggy autó valójában egész más, mint amit már megszokhattál. Ezért sem szabad kihagyni. Megjelenés a napokban.

F-15

Bevallom, mindig gondban vagyok, amikor repülőgép-szimulátorokat kell beharangoznom, hiszen kukkot sem értek hozzájuk. Ez a program azonban lehetőséget ad majd arra, hogy még az ilyen "csirkék" is, mint én, kiélvezhessék a repülés virtuális örömeit. Az Andy Hollis vezette programozó csapat már olyan szimulátorokkal bizonyított, mint az F-15 Strike Eagle III és az F-14 Fleet Defender, ezért a profik tudják, mire számíthatnak. A küldetések egyébként most inkább felszíni és nem légi csatákra összpontosulnak majd. Ez a repülő ráadásul kétüléses, és mindkét ember munkája a Te nyakadba szakad... Szerencsére a sokféle játékmód biztosítja, hogy sikerélményhez juthassanak a kezdők is, ugyanakkor a veterán pilóták is találjanak kihívást maguknak. A 3Dfx nem kötelező, viszont ajánlott. A program hamarosan, áprilisban, de legkésőbb májusban megjelenik.

Meridian - Renaissance

A végére hagytam a szívemhez legközelebb álló hírt, március 23-tól ismét fejlődik a Meridian. A Renaissance új kort hoz a játékba: sötét titkok kerülnek napvilágra, új varázslatok, helyszínek, fegyverek és löttyök kíséretében. A megszállottaknak talán nem olyan fontos, de a változások a grafikát is érintik majd...



Lily
Thanx to JuliuS !

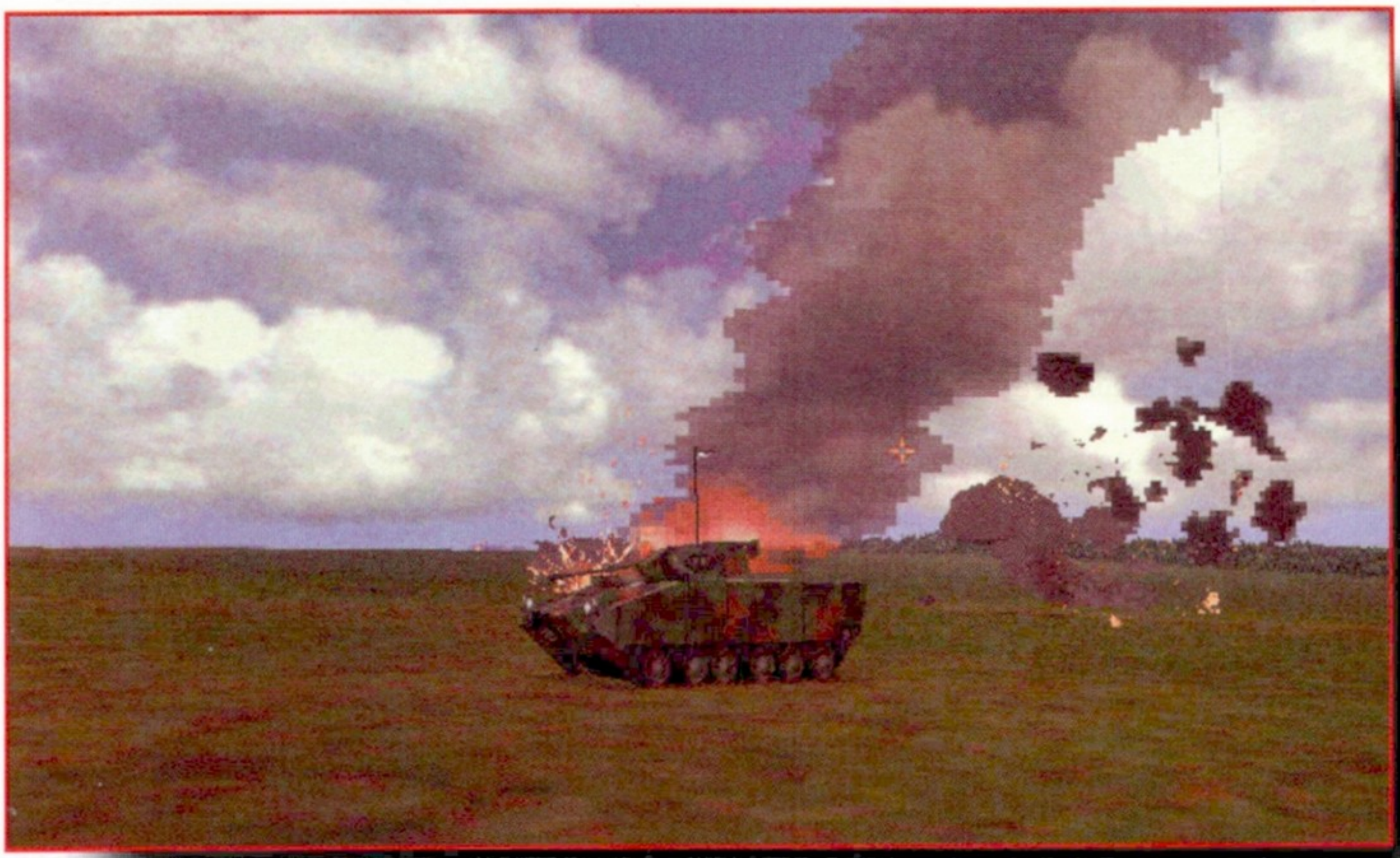
*** World Cup 98. Az Electronic Arts elég érdekesen intézi a játékmegjelenéseket. Nem elég, hogy minden évben megvetetik velünk az összes sportprogramjuk újabb és újabb generációját, de most a FIFA-val még ezen a tendencián is jócskán túltesznek. Alighogy megjelentették a FIFA Road to the World Cupot, máris bejelentették, hogy májusra itt van a magát a VB-t feldolgozó fociprogram, a World Cup 98. Az újdonságok olyan dolgokra is kiterjednek, mint a választható régi, klasszikus csapatok, valamint a legnagyobb sztárok speciális mozdulatainak ismerete.**

*** Áprilisban érkezik a piacra a Cavedog Entertainment elsöprő sikerű programjának - a Total Annihilation-nak - a kiegészítője. A számadatok szerint az újdonságokat hetvenöt egység, huszonöt misszió, harminc térkép és hat világ szolgáltatja. Így, ha minden igaz, már kétszázhuszonöt egységgel büszkélkedhet a Total Annihilation, ami azért kicsit durva. A programhoz mellékelt editor már csak a hab a tortán...**

Lily lily@freemail.c3.hu

M1 Tank Platoon 2

HALÁL LÁNCKERÉKEN

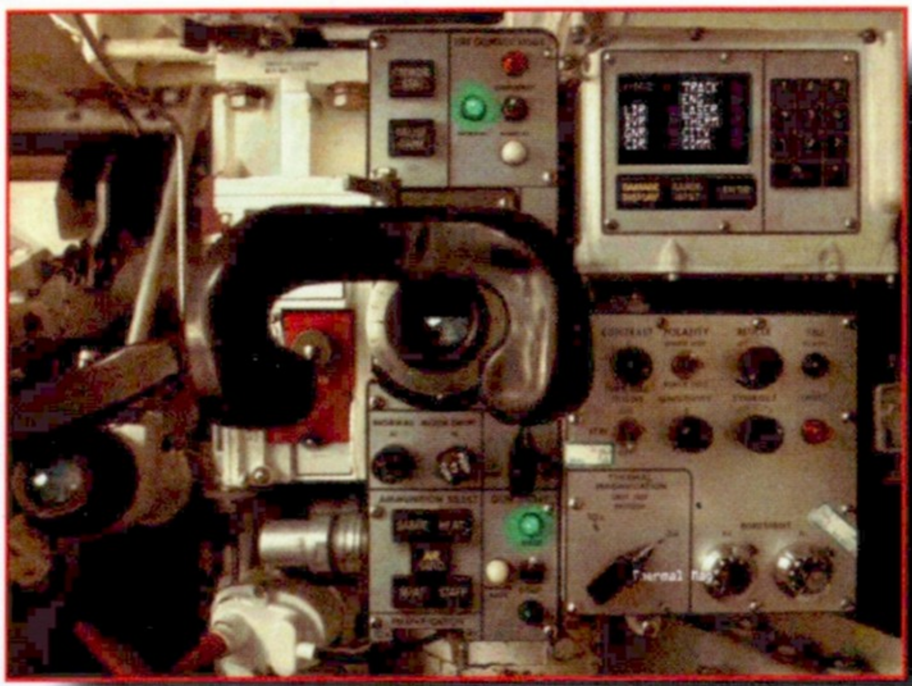


A repülőszimulátorok áradata után végre megérkeztek a fajsúlyosabb és földhözragadtabb szimulátorok is. A múltkori Guruban már volt egy rövid ismertető a Panzer Commanderről, amely a II. világháború hadszíntereire kalauzolja el a leendő harckocsiparancsnokokat. Úgy gondoltuk, hogy a mostani újságba is berakunk egy hasonló előzetest. A két játékban egyedül a cél közös, az eszközök viszont jelentős fejlődésen mentek keresztül. Az M1 Tank Platton 2-ben már a legújabb és egyben a földkerekség egyik legveszedelmesebb harckocsiját irányíthatjuk. Az első rész még Amigán jelent meg, de nem aratott valami átütő sikert. A készítők a második résszel az ott elkövetett hibákat szeretnék kiküszöbölni, s a képeket elnézve minden esélyük meg is van a sikerre. A játék a legújabb típust, az A2-es verziót fogja használni. Mivel nem vagyok egy nagy harckocsiszakértő (a seregben a rakétások sorait gyengítettem), igazából nem tudom megmondani az alapvető különbségeket az A2-es modell és az előző harckocsik között. Annyi azonban bizonyos, hogy páncélos elektronikai rendszerei jelentős fejlődésen mentek keresztül, s ennek az előnyeit a játékban érezni is fogjuk. Mint ahogy azt már az első részből megszokhattuk, itt is "ugrálhatunk" a négy harckocsi között. Szakaszparancsnoki beosztásunknál fogva utasításokat adhatunk ki az alánk rendelt egységeknek. Egy harckocsin belül négy ember tevékenykedik. Mi sajnos csak a parancsnok és a lövész "bőrébe" bújhatunk be, de ez semmiféle hátránnyal nem jár. A számítógép által lemodellezett harckocsivezető sokkal jobban el tudja látni az irányítási feladatokat, mint mi. Félelmetes, hogy mennyire fejlett mostanában a játékok mesterséges intelligenciája.

Az osztag parancsnokának lehetősége nyílik a térképen megtervezni előre az egész csatát. Kijelölhet navigációs pontokat, felhalmozhat utánpótlást, s elfoglalhat stratégiailag fontos magaslatokat. Jogosan merülhet fel a kérdés, hogy milyen lesz ehhez a program sebessége?

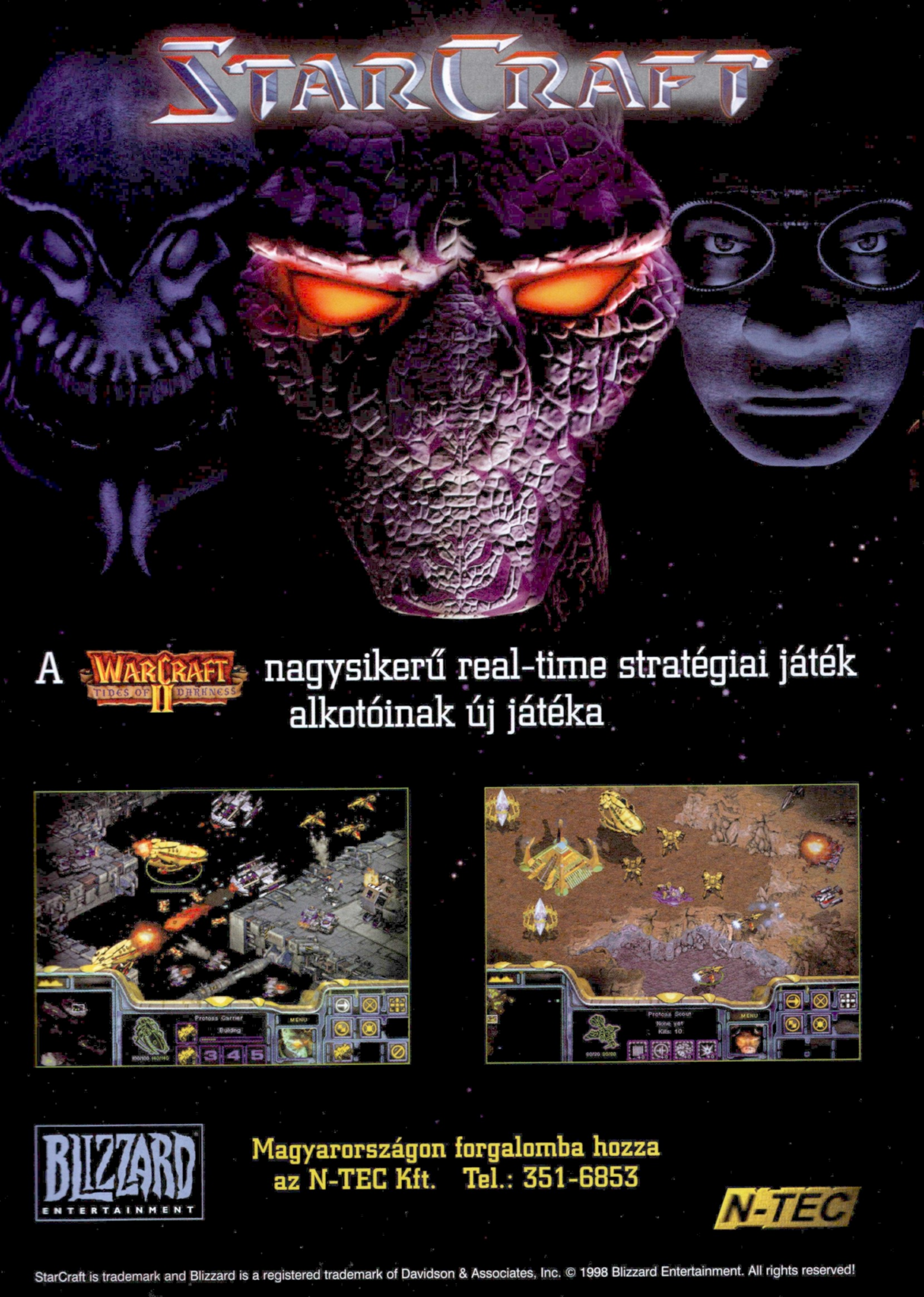
Az előzetes információink szerint éppen most folyik a vita arról, hogy legyen-e egyáltalán 3D gyorsítás a játékban. Állítólag a Microprose kidolgozott egy olyan jó engine-t, mely feleslegessé teszi ezeknek a drága gyorsító kártyáknak a használatát. Ezzel a véleménnyel azért szeretnék vitába szállni, mivel manapság rendes szimulátort csak komolyabb hardwerrel lehet gond nélkül futtatni.

A program a szokásos scenariók mellett legalább öt hadjárat lejátszását is biztosítja. Ezek közé tartozik a líbiai, a szaúd-arábiai és az iraki sivatagi is. Most végre nem kell az amerikai páncélosoknak megállniuk a kuvaiti határon. A játékban szereplő egységek egy sor új pusztító fegyverrel bővültek ki. A legmodernebb amerikai és orosz egységek csapnak itt össze. Amerikai részről természetesen az M1 Abramsek lesznek favorizálva, míg az oroszok inkább a T-80-as harckocsikat vetik be. Persze néhány elmaradottabb ország bevethet elavultabb technikákat is, de ezek csak arra jók, hogy a eltereljék a figyelmet a fontosabb célpontokról. A játékból természetesen nem maradhatott ki a légi támogatás sem, melyet a jó öreg Apacsok (AH-64) és a randa, de finom Varacskos disznók (A-10) biztosítanak.



Az M1 Tank Platoon 2 megdobogtatja minden igényesebb szimulátorrajongó szívét. A megjelenésére sajnos még elég sokat kell várnunk, de ahogy a képeket elnézem, megéri.

Mocsy

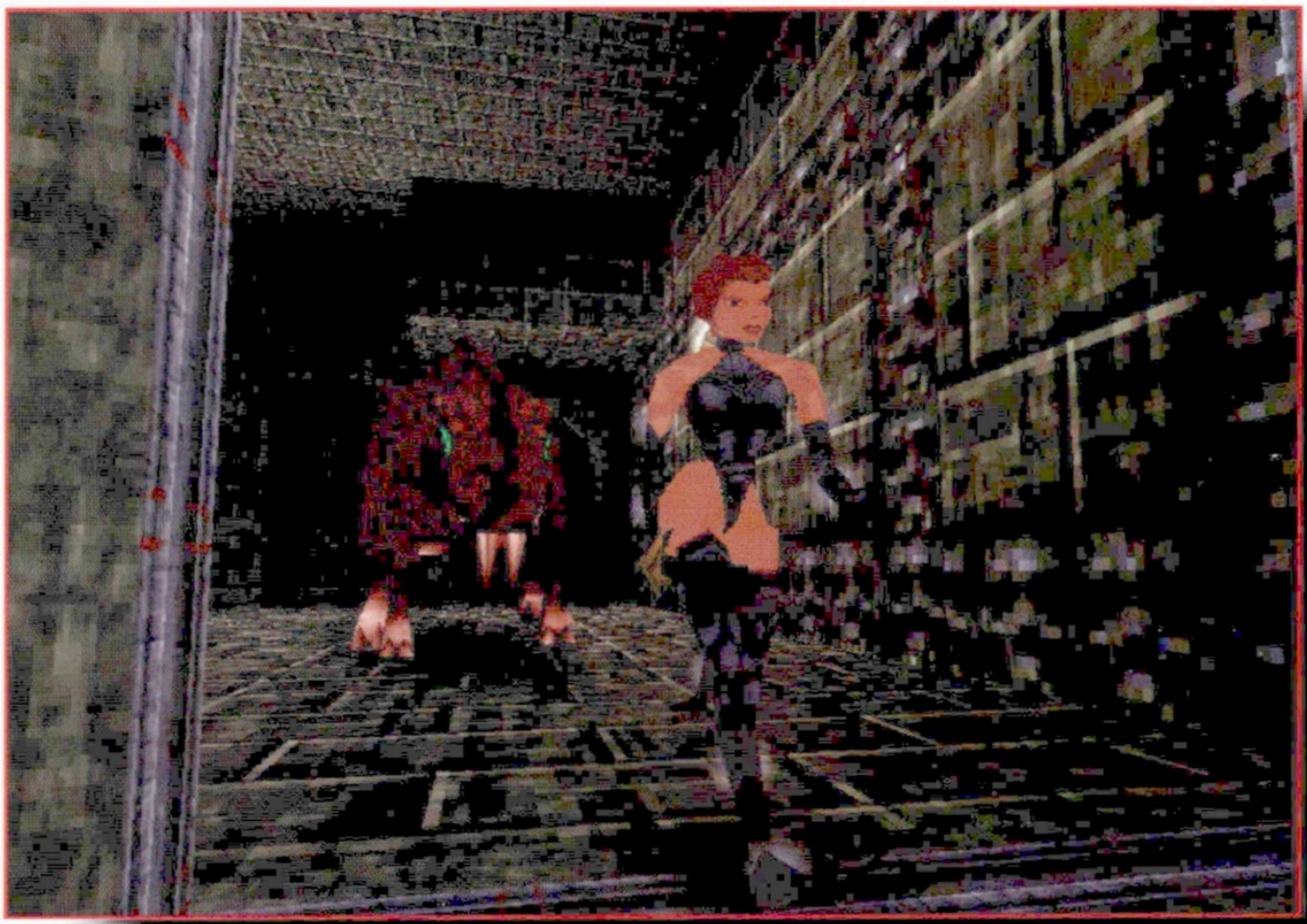

StarCraft
A WarCraft II Tides of Darkness nagysikerű real-time stratégiai játék
alkotóinak új játéka
Blizzard Entertainment
Magyarországon forgalomba hozza
az N-TEC Kft. Tel.: 351-6853
N-TEC
StarCraft is trademark and Blizzard is a registered trademark of Davidson & Associates, Inc. © 1998 Blizzard Entertainment. All rights reserved!

Deathtrap Dungeon

Képernyőn a könyv

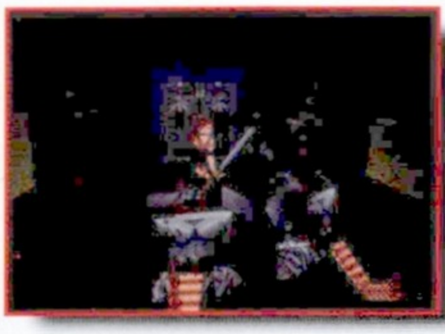
Az EIDOS cég a Tomb Raider sikere óta egyre másra hozza ki a játékait. Ez nem is lenne szokatlan dolog, hiszen mégiscsak egy játékkiadó cégről van szó. A meglepő az, hogy szinte mindegyik programjuk a jó és a kiváló kategóriába tartozik. A Deathtrap Dungeon a Tomb Raider hagyományait követve a 3D-s mászkálós játékok sorait erősíti, s nem is akárhogy.

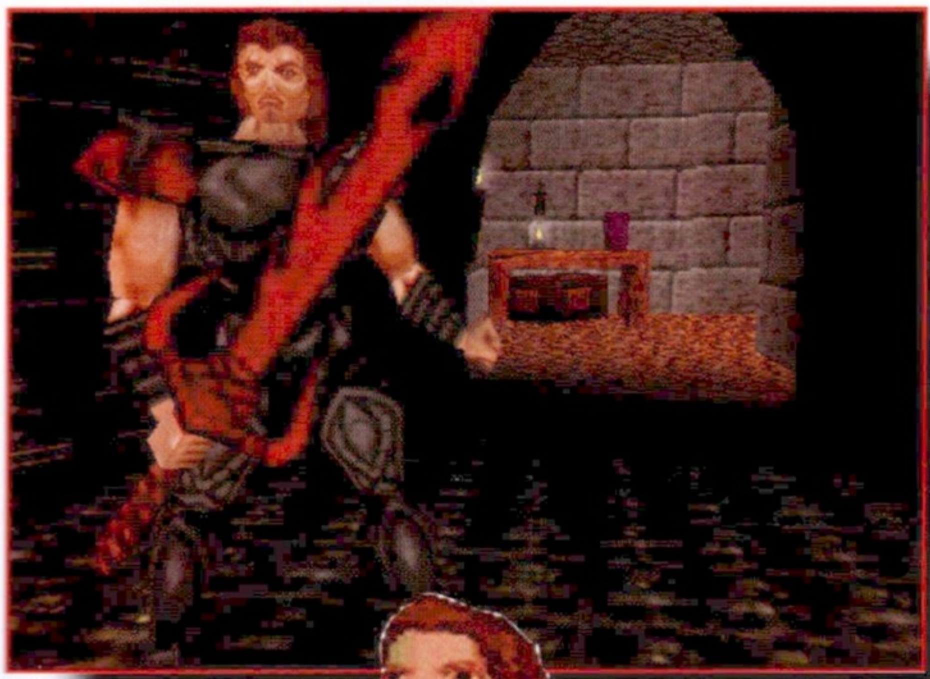
A fantasy rajongóknak bizonyára ismerősen cseng Ian Livingstone neve. Még valamikor 1988-ban találkoztam az első könyvével, a Haláliabirintussal. Erre a könyvre épül az egész Deathtrap Dungeon. Képzeljünk el egy hatalmas labirintust, melyet egy nagyon gonosz hadúr épített magának. Sorra érkeznek a hősök, akik botor módon azt hiszik, hogy képesek lesznek legyőzni a labirintust és a benne élő teremtményeket. Egy egész labirintus lemodelleztek 3D-ben, melynek következményeként a játékos úgy érzi, mintha ő is ott állna a csapdákkal megtömött föld alatti termekben. A készítők elmondása szerint két dolog lebegett a szemük előtt a fejlesztés során, a játszhatóság és az egyszerűség. A Deathtrap Dungeon kifejezetten azoknak készült, akik nem akarnak hosszú órákat tölteni a az irányítással és a fejtörőkkel. Itt egyszerűen csak le kell gyilkolnunk azokat a szerencsétlen szörnyeket, akik az utunkba kerülnek.



Egy labirintus persze nem képzelhető el gonosz lakók nélkül. A DD ebben sem fog szégyent vallani, a többi, hasonló kaliberű játékokhoz képest. 55 féle ellenséges lényt hányhatunk kardélre. Megtalálható itt az egyszerű ork, a lomha zombi, de nem szabad meglepődni, ha egy teremben egy hatalmas, tűzokádó sárkányra bukkanunk. Volt szerencsém látni egy animációt, melyben a főhős összeakad egy ilyen sárkánnyal, mit mondjak, nem volt sok esélye (mármint a főhősnek).

A Tomb Raider óta elég népszerűek lettek a női karakterek a játékokban. Ez nem is csoda, hiszen a játékosok legalább 80%-a az erősebb nemhez tartozik. A Deathtrap Dungeon azonban gondolt a nőnemű játékosokra is, ezért az egyik választható karakter, egy jóképű, ámde végtelenül izmos





A cikkben tettem néhány utalást Ian Livingstone könyveire. Nálunk körülbelül 10 éve arattak sikert, ezek a Kaland, Játék, Kockázat könyvek. A legismertebbek ezek közül: A Halállabirintus, a Gyíkkirály szigete,és a Tűzhegy varázslója. A játékhoz nem kell más, mint egy darab papír, egy ceruza és két dobókocka. A történet elején dobni kell a kockákkal, hogy meghatározzuk a hősünk tulajdonságait. Később a csatákat is kockadobálással dönthetjük el. A könyv tulajdonképpen nem más, mint egy több száz részre felosztott kaland, amit azonban elég jól összekevertek. Amikor választási helyzetbe elé állít minket a program, mi döntjük el, hogy milyen irányba haladunk tovább. Többféle megoldás létezik, de csak egy helyes. Ez így leírva nem hangzik túl izgalmasan, de nekem ezek a könyvek és persze a Lázi barátommal folytatott beszélgetések segítettek túlélni a katonaság és Felsőpakony unalmas hétköznapjait.

Mocsy

úriember lesz. Mint tudjuk ez a két tulajdonság dobogtatja meg leginkább a hölgyek szívét, bár néha nem ártana, ha megvizsgálnának egyéb jellemvonásokat is (ész, egyenesség ...). A mi barbár barátunk sem állt kétszer sorban, amikor az intelligenciát és a bölcsességet mérték, hiszen csak egyetlen eszközt ismer a konfliktushelyzetek megoldására, a véres kardját. A másik karakter már jóval szimpatikusabb, ő egy igazi Lora utód, aki nem az izmaival, hanem az agytekervényeivel próbálja meg kivágni magát a szorult helyzetekből. A mi feladatunk lesz a két módszert sikerrel ötvözni.

Az ilyen 3D-s akció játékoknál az egyik legfontosabb kérdés az, hogy milyen fegyverek szerepelnek a főhősök repertoárjában. Alapvetően két csoportra oszthatjuk őket, vannak távolsági és közelharc fegyverek.

Lesz itt rakétavető (a'la Quake), de az igazán profik úgyis a lángszórót fogják előnyben részesíteni (sárkány roston rulez). Az egyik legördögibb támadó eszköz a hőkövető disznó. Még a vörös sárkányok is elfehérednek, ha meghallják, hogy egy ilyen van a közelükben. Ez a gonosz kis jószág aktiválás után megkeresi a legközelebbi áldozatát, beméri, majd vadul röfögve elindul felé. A tapasztaltabb szörnyetegek ilyenkor hanyatt-homlok menekülnek, de mindig akad néhány bugyuta, aki be akarja kapni. A bekövetkező detonáció 10 méteres sugarú körben mindent megsemmisít.

Azt gondolom mondanom sem kell, hogy az ismertebb 3D gyorsítókártyák ki lesznek használva, tehát vizuális és sebesség gondjaink nemigen lesznek. 10 szintet terveztek meg, mely mindegyike további alszintekre bomlik. Nem lesz sétagalopp, mire végigmegyünk ezeken a szinteken. Aki mégis teljesítette a küldetéseket, az összemérheti az erejét és az ügyességét a legjobb barátjával, vagy ellenségével a többjátékos opcióban.

Még meg sem jelent az első rész, de már készülnek a tervek a folytatáshoz. A második rész a Tolvajok városa című könyv alapján készül.

Az első rész megjelenésére szerencsére már nem kell sokat várnunk. Március végére tervezi az EIDOS a megjelenést.

Mocsy

Tiberium Sun

ISMÉT A CSÚCSON

A Dune 2-vel a Westwood cég szinte alapjaiban változtatta meg a stratégiai játékokat. Aztán jöttek a folytatások, s a Command & Conquer mindenki kedvence lett. Rá egy évre jött ki a Red Alert, ami feltette a koronát a sorozatra. Azt azonban csak kevesen tudják, hogy a C&C igazi folytatása még csak most készül a Westwood főhadiszálláson. A program neve Tiberium Sun lesz, és a 21. század második felében fog játszódni. Tovább folytatódik a gyilkos küzdelem a Brotherhood of Nod és a Global Defence Initiative között. A Virgin cég jóvoltából a PC GURU először írhat erről a minden bizonnyal félelmetesen jó játékról egy komoly bemutatót.

A press CD-n kaptunk néhány előzetes képet a játékból. Érthető izgalommal kezdtük el megnézni a képeket, s amit láttunk, az még a legvadabb álmainkat is felülmúlta. A grafikai megvalósítás olyan gyönyörűre sikeredett, hogy az előző két rész bizony elbújhat mellette. Emlékszem, ugyanezeket a szavakat mondtam, amikor a Red Alertet először megláttam nagy felbontásban. Kezdjük rögtön a napszakok váltakozásánál. Tudom jól, hogy volt már olyan játék (Dark Colony), ami kihasználta ezt a lehetőséget, de a Westwood grafikailag messze túlszárnyalja azt. A bázis területén reflektorok lettek elhelyezve, melyek este automatikusan kigyulladnak. A hatósugarukba került egységeket persze sokkal könnyebb észrevenni. Támadásnál célszerű lesz először ezeket szétlőni.

Különös, de szerintem roppant fontos újítás lesz az egységek fejlődése. Nekem mindig is problémát okozott a valós idejű stratégiáknál, az, hogy az először megépített páncélosaimnak szinte semmi esélye sem volt a túlélésre. Igazából nem kellett rájuk nagyon vigyázni, ha elfogytak, csak építettem belőlük néhányat, s máris vittem őket a darálóba. Nagyritkán megjavíttattam őket, de sokkal egyszerűbb volt újakat csinálni. A Tiberium Sun egy huszárvágással megoldotta a problémát, itt minden egyes támadással nő az egység tapasztalata, s ezáltal a tűzereje, mozgékonysága, páncélzata. Magasabb szinten akár még speciális képességekre is szert tehet. Innen már csak egy lépés az, hogy néhány egységet átvihetünk a következő pályákra. Bízom benne, hogy ezt a poént nem felejtik ki a játékból.

Egy ilyen folytatás persze semmit sem ér új egységek és épületek nélkül. A kapott infókat nézve, azt hiszem, nem lesz okunk a panaszra. Olyan új egységeket lettek berakva a Tiberium Sunba, melyek alapvetően megváltoztatják a harcmodorunkat. A legfájóbb pont számomra a Red Alertben az volt, hogy a tankroham ellen nem volt igazán megfelelő védelem. Ha valaki megindult 20 nehéztankkal, akkor őt már csak a térkép széle tudta megállítani. Az új egységek bevetésével azonban az erőviszonyok kiegyenlítődtek. A gyalogság egy részét felszerelték hordozható ugrórakétákkal, melyek jótékony hatást gyakoroltak a mobilizálhatóságukra. Nem kell már az APC-vel szenvednünk többé, egyszerűen átugrunk az ellenfél bázisára néhány katonával. Persze az ellenfél sem ült ölbe tett kézzel a fejlesztések alatt. Válaszlépésként hadrendbe állította a kutászdroidokat, melyek a bázis

körül cirkálnak. Az ő feladatuk lesz a kémek, tolvajok és kommandósok megsemmisítése. Új egységként megjelenik a bázisvédelemben a Tűzvihar, mely garantáltan megsemmisít minden ellenséges egységet a hatósugarában. Feltűnik a színen egy, a Sonic Tankhoz igencsak hasonlító egység.

Természetesen továbbfejlesztették a lopakodó egységeket is, lesz néhány egészen csúnya fegyver a Nod parancsnokok kezében. A GDI továbbra is megőrizte a vezető szerepét a technikai fejlettségben, de a Nod ezt bőven ellensúlyozza a gerilla taktikájával.

A küldetések is sokkal összetettebbek lettek. Előfordulhat olyan feladat, melyben először mesterlövészekkel ki kell lőnünk a reflektorokat, aztán elterelő támadást kell indítanunk, majd be kell hatolnunk az ellenség kommunikációs központjába, hogy hamis információkkal lássuk el az ellenséges felmentő seregeket. Vége tehát azoknak a misszióknak, ahol az egyetlen feladatunk a mészárlás.

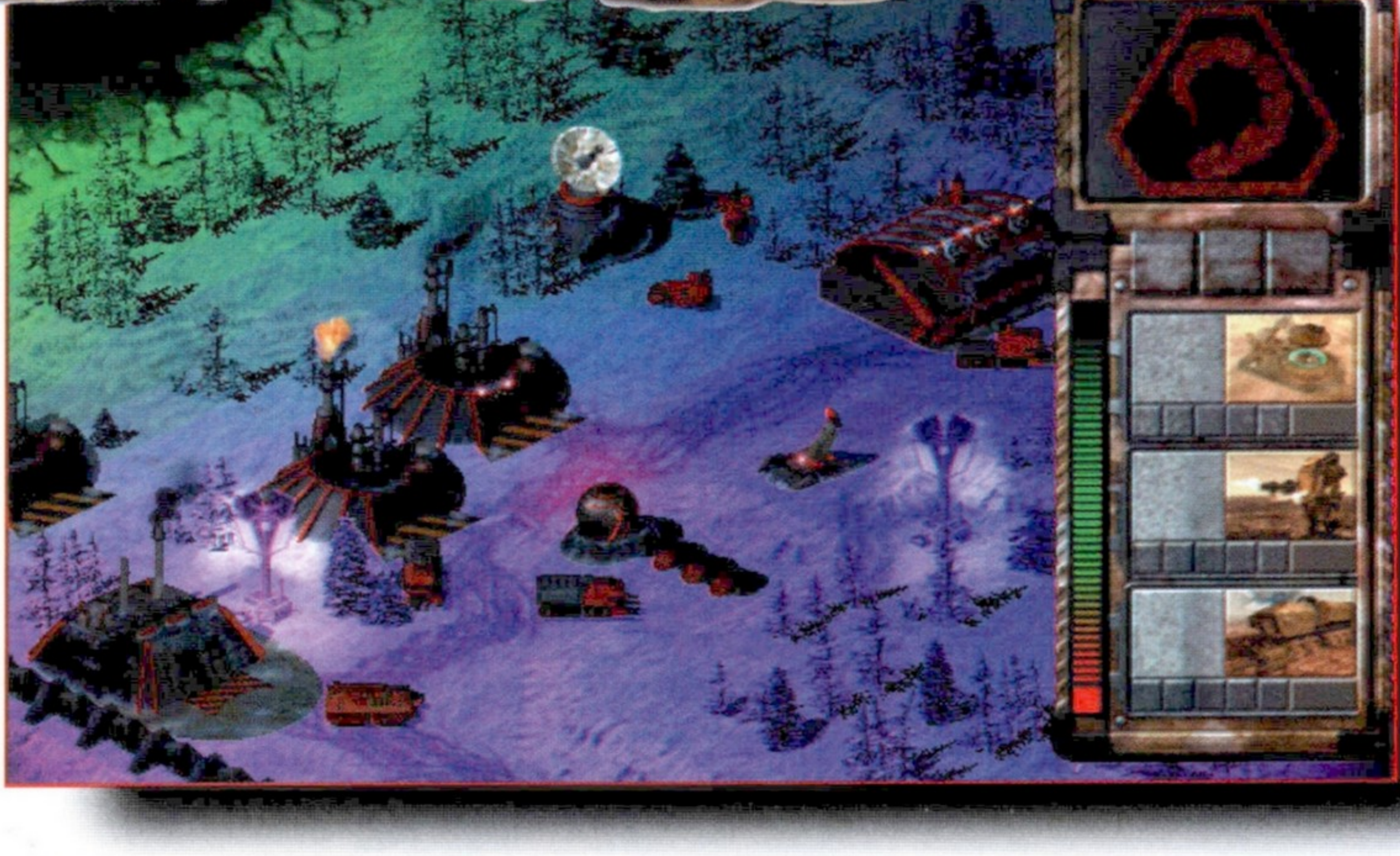
A Blade Runner Voxel technológiája új fejezetet nyit a játékok fejlődésében. Ezt a technikát használja a Tiberium Sun is az egységek és az épületek megjelenítésében. Ezzel a módszerrel sokkal részletesebb egységeket lehet megjeleníteni a képernyőn. További előnye a Voxelnek, hogy akár több száz csapat is lehet egyszerre a képernyőn, látható lassulás nélkül. A Total Annihilationhöz hasonlóan, itt is figyelembe kell vennünk a terep adta lehetőségeket. A magaslatokat elfoglalva sokkal nagyobb esélyünk lesz a túlélésre. Egy élő eco rendszerbe csöppenünk bele, időjárással, mágneses viharral és villámlással. Még a képernyőn található sziklákat is meg lehet majd semmisíteni.

Sokkal nagyobb szerepünk lesz a hadjáratok megtervezésében. Az első részben Afrikára és Európára korlátozódott a küzdelem, most már az egész bolygóra kiterjed a válság. Folytatódik a Tiberium egyeduralma. A különbség csak annyi lesz, hogy itt már meg fognak jelenni a Tiberium mutációi is, melyek sokkal mérgezőbbek, mint ahogy azt az első részben megszokhattuk.

Nagy gondot fognak fordítani a többjátékos támogatásra is. Még évek múltán is az egyik legnépszerűbb játék a hálózaton a Red Alert. Ezt az egyeduralmat csak a Tiberium Sun fogja tudni megtörni.

A nagy kérdés persze az, hogy mikor tehetjük már végre rá a kezünket erre a mesterműre. Sajnos ez volt az egyetlen pont, amire még a Westwood sem tudott mit mondani. Nekem nagyon az az érzésem, hogy a karácsonyi dömping egyik nyertesével állunk szemben, bár nem lennék meglepve, ha előbb megjelenne. A Tiberium Sun olyan játék lesz, melynek nem kell karácsonyi szezon a nagyszámú eladáshoz.

Mocsy



Resident Evil 2

FOLYTATÓDIK A BORZONGÁS

A horrorjátékok mindig is a nagyközönség kedvencei közé tartoztak. A borzongás és a félelem valahogy nem olyan ijesztő egy számítógép képernyőjén. Én semmi pénzért nem néznék meg egy horrorfilmet. Utálom, ahogy a nők sikoltoznak benne, a gonosz lények szinte elpusztíthatatlanok, s én semmi mást nem tudok csinálni, mint ülni és várni a film végét. Egy számítógépes játék, az viszont más. Ott van fegyverünk, s vissza tudunk vágni a gonosz zombiknak, ha úgy tartja kedvünk. Igaz, hogy közben meghalunk néhányszor, de erre találták ki a mentéseket.

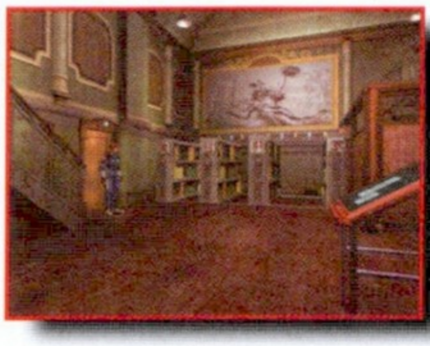
A műfaj klasszikusai közé tartozik az Alone in the Dark sorozat. Ha jól emlékszem, akkor már majdnem hat éve jelent meg PC-re, s hangulatilag azóta is csak nagyon kevés játék tudta felülmúlni. Természetesen a sikeres első részt követte még két folytatás is. Aztán mintha befagyott volna a horror műfaj. Néhány évig semmi sem jelent meg, majd a Playstation megjelenésével egy időben feltűnt a színen a Resident Evil. Élénken emlékszem még azokra az időkre, amikor a Jani gépén szájtátva bámulta a szerkesztőség a játékot. Mi PC-sek kicsit szégyelltük is magunkat, mert jól tudtuk, ha megfeszülünk, akkor sem tudunk hasonló grafikájút mutatni a konzolosoknak. Azóta persze változtak az erőviszonyok, a 3D-s kártyák megjelenésével az utóbbi időkben a PC-s játékok grafikailag messze felülmúlták a Playstationt.

A Virgin cég gyámsága alatt lát napvilágot a Resident Evil második része. A kapott képeket látva mindig felteszem magamnak a kérdést, meddig mehet ez a verseny még tovább? Ha ez így folytatódik, akkor néhány év múlva szebbek lesznek a játékok, mint a mozifilmek.

A második rész két hónappal az első rész után játszódik. Két zöldfülű zsarupalánta érkezik az elátkozott városba, melyet szinte már teljesen a hatalmukba kerítettek az élőhalottak. Az ő feladatuk lesz kideríteni, mi is történt valójában a kisváros békés polgáraival, s mi köze van a katasztrófának a közeli titkos kutatóbázishoz.

Ebben a részben már új fegyverekkel is irthatjuk a zombikat. Ismét akcióba lendül a shotgun, mellyel elég egyetlen jól irányzott lövés is egy zombi fejének szétrobbantásához. A lány karakter inkább a számszeríjat preferálja, így a fegyver döreje nem árulja el a pozícióját. A nagyobb pusztítás érdekében lesz még C4-es plasztikbombánk is, mely egész szobákat dönthetünk romba. A harc mellett fontos szerepet kapnak még a fejtörők is, melyek szintén jelentős fejlődésen mentek keresztül. Sokkal összetettebb feladatokat kell megoldanunk a sikerhez.

Láttam néhány képet a főellenfelekről, s meg kell állapítanom, hogy bizony ritka gusztustalanra sikeredtek. Nem baj, legalább nagyobb intenzitással lehet őket feldarabolni.



A játék két CD-n fog megjelenni (egy-egy a két játékoshoz). A pontos dátumról sajnos még nincsenek információink, valószínűnek tartom, hogy a karácsonyi szezonban már ezt is a polcokon találhatjuk.

Mocsy

Ultima Ascension

A végső Ultima

Sokan vannak, akik hajlamosak lennének eltemetni az egyik legnagyszerűbb műfajt számítógépen, az RPG-t. Való igaz, hogy az utóbbi két három évben nem volt sok nagy durranás ebben a műfajban, de azért nem szabad megfeledkezni az öt évvel ezelőtti állapotról. Akkoriban bizony a Wizardry, a Beholder és az Ultima sorozatok arattak akkora sikert, mint manapság a Quake. Valami azonban megváltozott azóta. Nincs annyi idejük a játékosoknak, mint azelőtt. Akkoriban nem volt ritka, hogy három hónapig is játszottam egy játékkal, s csak akkor csináltunk róla leírást. Most, ha már egy hónapot késünk a megjelenéssel, akkor már kapjuk a reklamáló leveleket, hogy nem, vagyunk frissek. Jó lenne egy kicsit lassítani a tempón, mert így könnyedén elsiklunk egy olyan játék mellett, ami sokkal többet érdemelne.

Az Ultima sorozat egyike azoknak a programoknak, melyek az

évek múlásával egyre több hívet szereztek maguknak. Bevallom őszintén én soha nem voltam nagy Ultima rajongó, a Wizardry világ és a körökre osztott harcrendszer sokkal jobban vonzott. Ennek ellenére azonban végigjátszottam a két Underworld-öt, s nem is bántam meg. Az Ascension eredetileg Ultima 9-nek indult, de aztán valaki az Originnél eldöntötte, hogy megváltoztatja a hagyományt, s a befejező résznek Ascension lesz a neve.

Az utolsó részben az Origin fejlesztői bevezettek néhány olyan újítást, melyet az Ultima fanatikusok azonnal elutasítottak. Az egyik ilyen a nézőpont. Ebben a részben már nem felülről látjuk a cselekményt, hanem Tomb Raider nézőpontból. Sokan meggyanúsították a céget, hogy a kedven szerepjátékukból egy akciójátékot akarnak csinálni, csak azért mert pénzügyileg sokkal jobban megéri azt kiadni. Richard Garriot és Ed Castillo (a Red Aleret és a C&C egyik frontembere) azonban egymást túllicitálva igyekeznek ezt a téveszmét megdönteni. Állításuk szerint a játék 100%-ban RPG lesz. A nyolcadik részt számos támadás érte az ügyességi részek miatt. Tény és való, az ugrabugra részek nem tesznek jót egyetlen RPG-nek sem. Az ígéretek szerint ebben a fejezetben már nem kell ilyen gondokkal megküzdenünk, itt inkább a szerepjáték részen lesz a hangsúly.

A másik fontos újítás, a csapat teljes hiánya lesz. Richard Garriot szerint a PC-k teljesítménye még nem ért el arra a szintre, ahol csapatot lehetne alkalmazni. Az Ascensionban azonban szakítanak a hagyományos felfogással, s lesz a játékban olyan hely, amikor át kell vennünk egy másik karakter irányítását. Az esetek döntő többségében azonban az Avatarral kell játszanunk.

Eltűnt a játékból a lehetőség a hétköznapi mesterségek gyakorlására. A készítők szerint a szerepjátékosok nagy része nem akar kenyeret sütni vagy kardot kovácsolni. Ez bizony így van, aki egy RPG-vel leül játszani, az inkább hősies dolgokat akar véghezvinni.

A program gond nélküli futtatásához bizony nem akármilyen gépre lesz szükségünk. Még az Origin szerint is egy Pentium 233-as és egy 3Dfx szükséges a normális játékmenethez. Arra gondolni sem merek, hogy milyen gép kell a gyors Ultima Ascensionhoz.. Nem kell azonban megijedni, a megjelenés nem mostanában várható, addig még jócskán esnek a Pentium II-esek ára.

Mocsy

Flight Unlimited II

Civil a pályán

Az EIDOS új üdvöskéje az FS ´98-hoz hasonlóan a repülést inkább a valóság felől akarja megközelíteni, és próbál annyira élethű lenni,

amennyire azt a PC lehetőségei engedik.

Egy ilyen programot azoknak ajánlanék, akik éreznek némi késztetést, hogy megtanuljanak repülőgépet vezetni, ha egyelőre csak a monitor előtt ülve is.

Hogy mennyire nem egyszerű és magától értetődő minden a valóságban, szemben egy "harci szimulátorral", azt jól példázza, hogy Mustanggal csak úgy tizedik próbálkozásra sikerült egyáltalán a futópályára kigurulnom. Ha pedig ehhez hozzávesszük, hogy ezentúl még vagy háromszor kellett megismételnem a fenti bravúrt, amíg képes voltam annyi ideig a pályán tartani a madarat, amíg elérte a felszállósebességet, akkor látható, hogy ez kicsit más, mint a "...szúrjuk be a gázt, aztán majd meglátjuk, ki kit lő le....".

Install

A program két CD-n érkezik, és gond nélkül fel is telepszik a gépre. Az egyetlen kérdés, hogy hány pilóta-irányító hangját tegye fel nekünk. Akinek van elég helye az kérje az összeset, mert a rádiózás nem válik unalmassá olyan gyorsan, ha a büféstől a jó istenig nem ugyanazon a hangon szólalnak meg a szereplők. Ha valaki mégsem tudja vagy akarja installálni az összes hangot, akkor az meghallgathatja és kiválaszthatja, ami neki tetszik.

A 3Dfx használatát már a programban állíthatjuk be, és az eredmény meglepő módon pixelmentes kép. Persze azért a mozgások ezután is képesek szaggatottak lenni, ami nem válik a kicsi büszkeségére. Az Intro terén az EIDOS komoly harcot vívhatna a Microprose-zal a pole positionért, ha a versenyt a rövid és egyszerű feltételrendszerben írnák ki.

Földi előkészítés

Mielőtt bárki magára csukhatná a kabintetőt, és elemelkedhetne a földtől, bőven van mit tanulnia. És ehhez be sem kell kapcsolnia a gépet, mert a kézikönyv tartalmazza az összes fontos tudnivalót. Leírja a programban szereplő öt gép rövid történetét, és a repülési adatok mellett a típusra jellemző sajátságokat is.

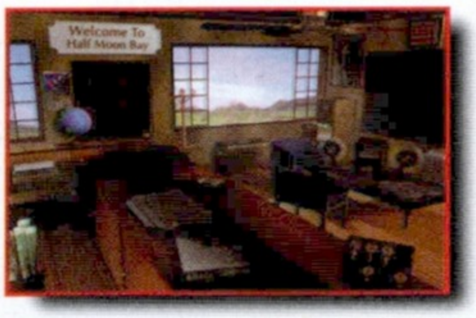
A teljesítményadatok közül néhányat érdemes megjegyezni, mint például a fékszárnyhelyzeteket, a különböző sebességértékeket és a hozzájuk tartozó motorparamétereket, ugyanis ezek a repülés során visszaköszönnek. Jó lehet például, ha nem a finalen kell elkezdeni fűrészelni a gázzal - miközben ezzel együtt a fékszárnyat állítgatjuk -, hogy vajon hol is repül 65 csomóval a Trainer.

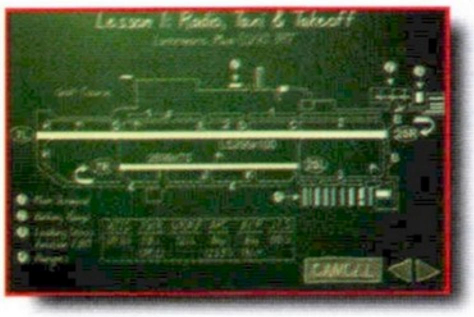
Aztán kapunk egy kis műszerelméletet (Pörgettyűs iránytartó, VOR/DME, ILS, PAPI, VASI stb.). Mit jelent a radiál, mi a különbség a TO és FROM között, vagy mik azok a műszeres eljárások. Minden, a játékban szereplő reptér térképe megtalálható a könyv hátulján, feltüntetve a guruló utak és pályák jelzéseit, a navigációs és kommunikációs frekvenciákat, illetve, hogy milyen egyéb berendezések találhatók a reptéren.

Az FS-nél hiányoltam a vészhelyzeteket. Itt már a kézikönyv is kitér a lehetséges meghibásodásokra és a javasolt teendőkre, ha bekövetkeznének. Igaz, például a motortűzre azt írja, hogy a motorburkolat alól füst szivárog, és ilyenkor jó mihamarabb leszállni a legközelebbi reptérre. Nem is tudom, ég a motor - igaz még csak füst dől a naca alól, mert a lángok egyelőre a motorblokkot nyaldossák - majd megfulladunk a szén mindenféle oxidjaitól, a gép borítása dúralumínium (úgy ég, hogy ahhoz képest az erdőtűz csak pislákoló zsarátnok), a tartályokban meg ott a benga, ami a tulajdonságait nézve megint elüt egy kicsit az azbeszttől. Na ilyenkor nem veszi elő az ember a térképet, hogy hol is a legközelebbi reptér, hanem elzárja a benzincsapot, légcsavar kisszögre vagy vitorlába, eldurrantja a tűzoltó berendezését, csúsztat (a lángok legalább nem a kabint érik), ha a tűz mégis jaszkarizik, és leszáll a legkisebb placcra is, aztán ki a

GALÉRIA

A Flight Unlimited 2 az egyik legrealisztikusabb repülőszimulátor a piacon, s ezért nem árt, ha van egy tartalékzacskó a közelünkben.





gépből, futás fedezékbe, és lehet kezdeni számolni, hogy öt, négy...

Persze ennek a kis kitérőnek az ellenére jó dolgokat ír a könyv, sőt benne van például a 121.5-ös nemzetközi vészfrekvencia, ami nonstop él, és gond esetén másodperceken belül minden információs segítséget megadnak rajta a bajba került pilótának.

A GÉPEK

Ahogy már mondtam, öt különböző géppel repülhetünk, mindenki a vérmérsékletének és a tudásának megfelelővel.

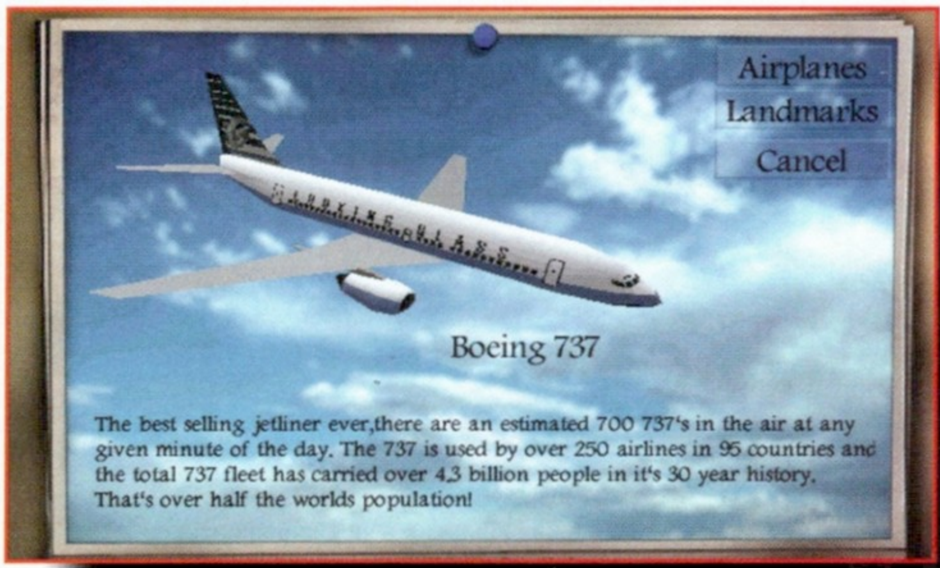
A Trainer 172-es egy egyszerű és jóindulatú gép, ideális az első szárnypróbálgatásokhoz. A többi négy a Piper Arrow, a de Havilland Beaver, a Beechcraft Baron és a North American P-51D Mustang.. Igazán nem jelentenek nagy változást, bár lényegesen gyorsabbak a 172-nél, úgyhogy nincs annyi idő gatyázni a gépkiszolgálással, mint a Trainernél.

A különböző nézetek közül a külsők inkább csak a látvány miatt érdekesek, esetleg a taxizásnál segíthetnek a gyakorlatlanabb pilótáknak.

Belső nézetekből hármat alkottak a készítők. Az egyik, egy a valóshoz hasonló kabinbelsőt ad (látszik a szárnytő, a dekk kerete, gázkar stb.), de a műszerek nem mutatnak semmit. Ezt inkább akkor ajánlanám, ha valaki csak örömködik a levegőben, mert tényleg valósághűebb képet ad, de semmi használható információ nem látszik.

A másik két nézet közti különbség annyi, hogy az egyiknél nem látszik a műszerfal alsó sora (ezzel együtt a navigációs rádiók és a VOR-ILS sem), viszont jobb a kilátás, ami VFR megközelítésnél vagy IFR-nél a bejövetel végén, a lebegtetéskor jön jól, lévén jobban látszik a föld.

A műszerfalak és kijelzők egyébként nagyon szépek és jól olvashatóak. A sebességmérőn a szokásos színekkel (zöld-normál repülési tartomány, sárga-zuhanás, piros-Vmax, piros sugárirányú jel-



átesési sebesség fékszárny nélkül, fehér-fékszárnykibocsájtási sebesség) bejelölték a különböző sebességtartományokat, amit nem árt ismerni, ha valaki nem akarja tönkretenni a Trainer fékszárny mechanikáját vagy akár leszaggatni a Mustang szárnyait.

A rádiókra sem lehet panaszunk, bár a COM rádió lehetne kétcsatornás vagy két készlet, mert a csatornaváltásokat nem mindig a legjobbkor kell megejteni, és jól jönne, ha csak egy gombot kellene megnyomni, hogy az Approachról átmenjünk a Torony frekijére. Persze idővel gyakorlatot szerez az ember, és megszokja a frekvenciaváltást, amit az egérrel az adott rádió kijelzőjére klikkelve lehet megtenni. A rádiócsoport alján találunk még egy transzpondert, ami egy válaszadó, és a FU II-ben szerephez is jut, nem csak díszíti a műszerfalat. (A transzponder kódot vagy Squawkot az irányítás adja meg, és illik egyből be is állítani a panelen. Ha nem tesszük, akkor úgyis ránkszól az irányító.)

A műszerfal alján találhatóak a szokásos kezelőszervek (gáz, légcsavar-állásszög, dúsító), amelyek mozgathatók az egérrel is (a Trainernél a két véghelyzet között nem túl nagy a különbség, bár az is igaz, hogy a típusnál gázadáskor inkább csak a gép hangja nő, vagy ahogy azt nálunk mondták: "...a gép motorja az üzemanyag kémiai energiáját hanggá alakítja...".

A légcsavar-állásszöget - ha nem állítjuk be külön az Optionsben - együtt mozgatja a program a gázkarral, ami megkönnyíti a repülést, de nem mindig korrekt, mert például leszállásnál a kis gáz ellenére a légcsavart kis szögre (max. fordulatszám) állítjuk.

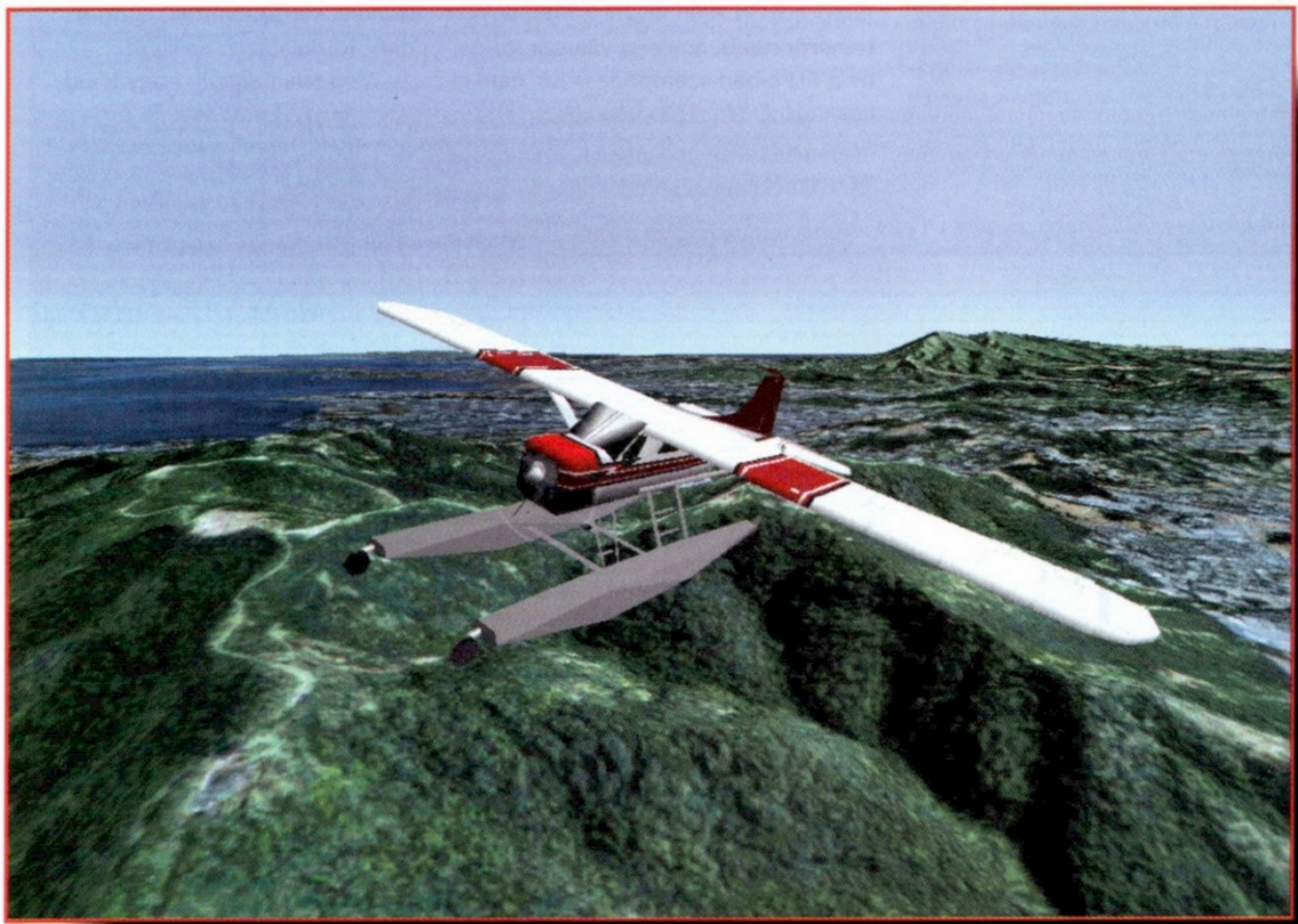
Még talán annyit, hogy főleg pályairányra fordulás előtt érdemes az oldalnézetet (belső) használni, mert egyrészt így élethű, másrészt pedig egy idő után ráéreztek, hogy a pálya előtt mennyivel kell elkezdeni fordulni (persze adott bedöntéssel), hogy irányra jöjjön ki a forduló.

LECKÉK

Esetleg azt mondjátok elég már a rizsa, ideje lenne felszállni. Talán igen, de azért elmondom, hogy az első felszállás (már, ha magad csinálod) soha nem akkora durranás, mint azt gondolná az ember. Annyira nem, hogy sokszor csak azon jár az eszed - ... Van itt még valami, amit be kéne kapcsolni, visszacsukni vagy leszabályozni !?... - vagy éppen a fordulatszámmérőt keresed, hogy állíts a légcsavarszögön, és nézed, nagyon nézed - miközben tudod, hogy ott van - de egyáltalán nem látod a fordulatszámmérőt. Sőt, annyira

gondot tud okozni az első szárnycsapás, hogy inkább nem is azzal, hanem a gurulás (taxizás) oktatásával kezdik, ami - már a bevezetőben is írtam - komoly probléma is lehet. (A fősulin az első üzemnapot azzal kezdtük, hogy át kellett tenni a starthelyet , mert megfordult a szélirány. Az oktatók mondták, hogy guruljuk át a gépeket a reptér másik végére, mert ahhoz már értünk. Ezután valami olyasmit produkáltunk, mintha a világtalan pilóták éves találkozójára gyakoroltunk volna, mert ehhez képest a céltalan bolyongás olyan volt, mint a zászlórúd. Ha két pont között létezik a leghosszabb út definíciója, akkor mi biztos megfeleltünk neki.)

Ezért kezdi a FU II is ezzel a témával a hat leckéből álló gyorstalpalóját.



Radios, Taxi & Takeoff

Tanulásunkat a Livermore reptéren kezdjük a Looking Glass Aviation termináljánál. A reptér rajzát érdemes átnézni vagy legalább kikészíteni magunk mellé, mert az irányítás nem mondja majd minden kereszteződésnél, hogy jobbra vagy balra menjünk. Néha persze szólnak, hogy mielőtt kódorogni kezdenénk, azelőtt szerezzünk egy kis reptérismeretet.

Ha már képben vagyunk, akkor motorindítás után jelentkezzünk be a földi irányításnak, és ők megadják az engedélyt a kiguruláshoz. (Már most megjegyzem, hogy minden engedélyt illik nyugtázni, engedélykérés nélkül pedig el se kezdjünk semmit. Ha nem válaszolunk, az irányító úgyis megkérdezi, hogy vettük-e az adást, amire nem elég bólogatni.)

Ahogy mondtam, már a gurulással megszenvedhetünk, főleg a P-51-nél. A Trainer, az Arrow és a Baron orrfutós gépek, így - lévén az oldalkormány az orrfutót is kormányozza - azokkal kevesebb gondunk lesz. Az eljárás a következő: egy gázadással megindítjuk a gépet, utána gáz vissza, szépen, komótosan gurulunk (közben figyeljük, hogy a szárnyvéggel ne vigyünk el semmit), és ha kanyarodni kell, akkor belépjük az orrfutót a kanyarodás irányába, szükség esetén egy kicsit megfékezzük a belső íven kanyarodó kereket. Ez az, ami csak akkor működik élethűen, ha a "coordinated rudder"-t offra állítjuk (ilyenkor persze repülés közben is külön mozog az oldalkormány), különben a bottal lehet csak rendesen kanyarodni a földön. A farokfutós Mustangot és a Beavert illik fékezgetve kormányozni, mert a túlkormányzott P-51 egy villanás alatt berádlizik, a Beavert meg nem is lehet másképp a földön irányítani (a vízen az úszótalpak kis kormánylapátjait mozgatják az oldalkormánypedálok).

A felszállás előtt még illik felszálló fokozatba nyitni a fékszárnyakat, ha a típus megkívánja, azután rászúrni a gázt és hadd szóljon.

Landing

A leszállás a repülés egyik legveszélyesebb része, így soha nem szabad félvállról venni.

Ennél a leckénél a gép a livermore-i 07-es jobb pálya finaljéről indul, 300-on. Mivel a fékszárnyak teljesen 40 fokra kint vannak, a gép fel akarja adni az orrát, amit csak trimmel vagy állandó nyomással a boton (de az fárasztó és felesleges) lehet kiküszöbölni. Általában is igaz, hogy a trimmelést nem érdemes elpasszolni, ugyanis egy igazi gépben hamar bedurran az ember keze az erőlködéstől, ha állandóan terhelés van a boton. A másik dolog, hogy az ember izmai, ha nem figyelnek rájuk, kezdenek ellazulni, és a gép lassan csalja egyre feljebb és feljebb az orrát, miközben a sebesség csak csökken és csökken. Ez pedig a finalen, ahol a besiklás sebessége amúgy is közel van az átesséshez, végzetes is lehet (mert ahogy mondják: "...nagy sebesség hatásos, kis sebesség halálos...").

A másik dolog, hogy érdemes figyelni, hogyan mozog a pálya hozzánk viszonyítva. Ha kúszik alánk, akkor kezdünk hosszúra menni (nálunk volt olyan a kiképzés alatt, aki a leszállójel felett még 50 méteren volt, ami nem semmi, ha azt vesszük alapul, hogy a jelnél kell földet érni), ha pedig laposabb, és laposabb szögben látjuk a pályát, akkor egyre rövidebbre jövünk, és a pálya előtt nem mindig sima a terep. Mind a két esetben a gázzal helyesbítsetek, miközben a sebességet állandó értéken tartjátok!

A kilebegtetéskor pedig csak finoman húzzátok a botot, hogy a gép orra fent legyen, ahogy odasimul a földhöz, de a lebegtetés ne legyen magas, mert csúnya leesni, mint egy lapát sz...

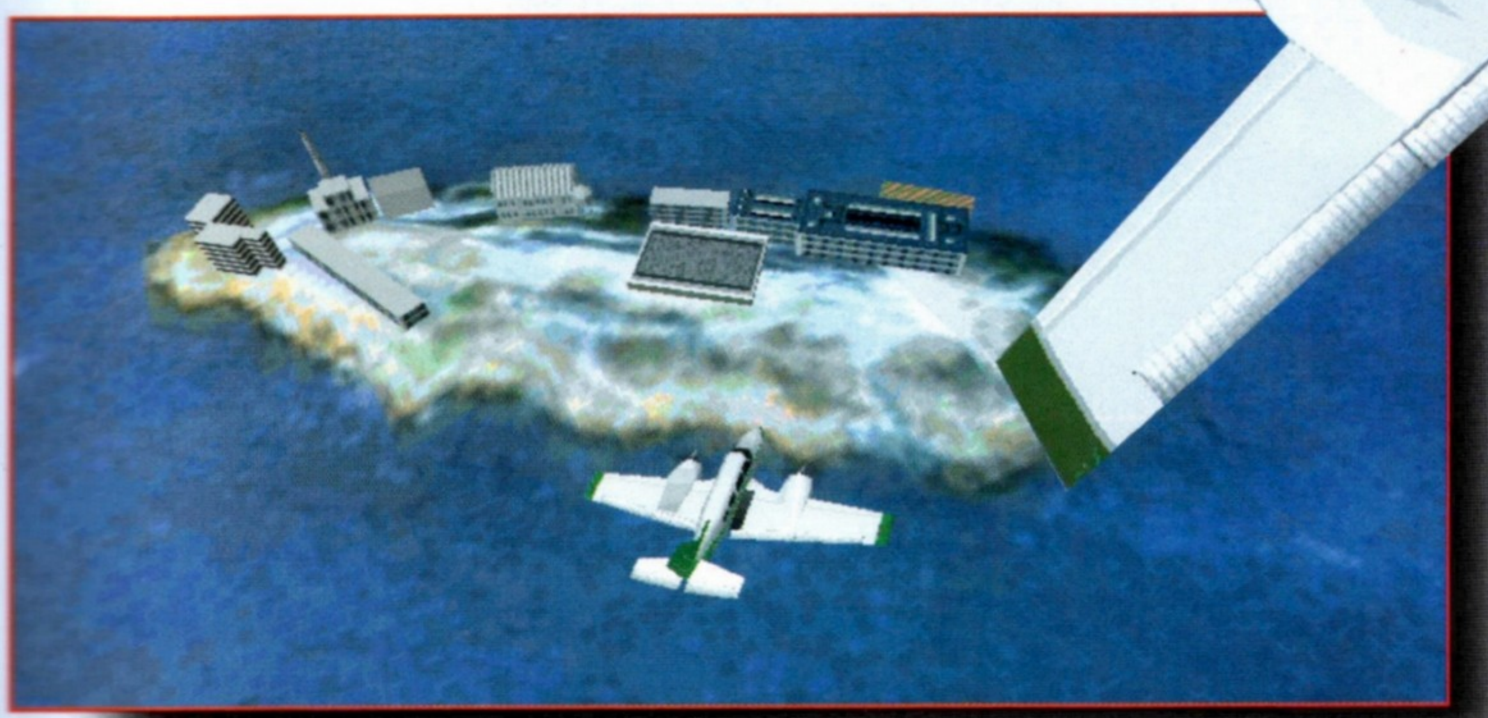
Traffic Pattern & Entering the Pattern

A kiképzés egyik alapeleme az iskolakör (ami egyébként egy téglalap), és a növendékek itt tanulnak meg igazán repülni.

Mi Half Moon Bay-en gyakorolhatunk, és itt kell készségszintre fejleszteni a gépkiszolgálást. Az egyik legjobb módszer a "Touch and Go", ahol a leszállás után a fékszárny megy vissza felszálló helyzetbe (közben nem fékezünk), és már adjuk is a gázt, jön az új kör (persze, ha túl hosszúra jöttünk, akkor inkább guruljunk vissza a végrehajtóra -line up). Addig érdemes iskolakörözgetni, amíg végre pontos paramétertartással tudunk repülni, a fordulók irányra jönnek ki, a trimmelés, rádiózás nem okoz gondot, és a lebegtetésünk nem olyan, mint egy szép, hasas szinuszgörbe.

A másik gyakorolni való már az útvonalrepülés része, ami az iskolakörre való besorolás. Ugyanis az iskolakör nem a kezdő piloták kiváltsága, hanem állandó része a repterek légterének. Az induló és érkező gépek innen sorolnak ki az útvonalra, és ide sorolnak be a leszállás előtt, mert ha mindenki csak úgy szálldosna, hogy: "Na hello, megjöttem!" - akkor gyorsan kifogyna a hatóság az ötjegyű lajstromjelekből.

Ami nagyon tetszik itt, hogyha besoroláskor egyes sorszámot kaptunk a leszálláshoz, de mi csak bénázunk és bénázunk, akkor az utánunk jövők addig róják a köröket, amíg mi végre megtaláljuk, merre van észak. A másik dolog, hogy folyamatosan jelentik, hogy látják a forgalmat - jelen esetben minket -, ami megnyugtató, ha amúgy egymás közelében repülünk. (A valóság sajnos néha egészen más, mert vannak, akik azt hiszik, hogy egyedül övék a légtér. Budaörsön volt olyan, aki a hosszúfal közepén már jelentette a 3. fordulót, amitől kicsit kényelmetlenül éreztem magam, mert mi éppen ott repültünk, és ketten nem jó egy csárdában dudálni. A másik nagymenő - idegen szóval "Pilcsi" - , akit jól ismerhetnek újságokból, TV-ből az emberek, a kiképzése alatt, felszállás közben felvette a megcsörrenő rádiótelefonját. No comment.)



Crosswind Landing

Az oldalszeles leszállások - főleg, ha lökéses a szél - eléggé megnehezítik az ember életét. Talán ez az egyik legkevésbé használható része a programnak, mert az oldalkormány-kitérítést elég nehéz eltalálni és érezni a PC-n, pedig besikláskor csak az oldalkormánnyal tartunk ellene az oldalszélnek. Ilyenkor "traverzálva" repülünk – a gép orrát a szél iránya felé fordítjuk, a szél erősségétől függően, így nem sodródunk el a pályatengelyből - egészen a lebegtetés megkezdéséig. Ott visszalépjük irányba a gép orrát (traverzálva földet érni gyors futómű-amortizációt jelent), de hogy ne sodródjunk el a pálya fölül, rá kell "lógatni" csűrővel a szélre, és ha kell, egy főfutóra lebegtetni.

Instrument Approach & Landing

Az ILS-t (Instrument Landing System), gondolom, sokan ismeritek. Ez a rendszer teszi lehetővé - a megfelelő műszerezettségű gépeknek - a pontos siklópálya - és iránysávtartást a finalen. Itt fogjátok érezni, hogy mennyire van kézben a gép, mert hullámvasútszerű besiklást és leszállást nem nehéz csinálni, de ha nem tudjátok a sebesség- és varióértéket meg az irányszöget pontosan tartani, akkor a tűk csak addig lesznek középen az ILS kijelzőjén, amíg az egyik oldalról a másikra átbillennek.

Finomságok

Van néhány dolog, ami nagyon tetszett a programban. Például útvonalrepüléshez készíthettek egy térdblokkot, amin az összes fontos navigációs adat és kommunikációs frekvencia szerepel (ahogy a valóságban is), és ez nagy segítség repülés közben.

A katonai reptereken terepszínűek a gépek, úgyhogy sturcolásnál vigyázzatok, hogy bele ne akadjatok egy Chinookba vagy F-16-ba.

Amit muszáj végül elmondani, az a vihar. A nyári vihart nagyon eltalálták. Az ég színe gyönyörű szürkészöld, a távolban meg-megvillannak a villámok, a közelben pedig minden kontúros. Aztán szemerkélni kezd az eső. A földön álló gép dekkjén megtapadnak, majd ha meghíztak, lefutnak a vízcseppek. Ha pedig elindulunk a géppel, akkor a víz keskeny pászmákban szétfolyik. Perfekt.

Összegezve a tapasztaltakat, jó és hangulatos a program. Persze önbizalomban sincs hiány az EIDOS-nál, mert szerintük ezzel a programmal kiválóan lehet VFR-t repülni, meg az új 3D világ stb. A domborzatot tényleg szépen megcsinálták (a felhőkről nem lehet ugyanezt elmondani), fentről tényleg "fotorealisztikus a táj", de kis magasságon a lapos város az lapos város, és egy gép lenyomata az állóhelyen az nem gép.

Ezzel együtt érdemes vele repülni, aztán ha elég volt a "peace in sky"-ból, akkor betölthettek egy Advanced Tactical Multirole Fighter 7.0-át.

Boy

Info

- Eidos
- Looking Glass
- Szimulátor

- Pentium 120
- 190 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Flight Unlimited
- MS Flight 98

91%

Mysteries of the Sith

A SÖTÉT ERŐK NEM ALSZANAK

Mint ahogyan hónapok óta én sem.

Réges-rég, egy messzi-messzi múltban volt már, hogy eleget tudtam pihenni. Mivel azonban benneteket nem az alvászavaraim érdekelnek, lássuk, mivel keresi Kyle Katarn a kenyérre valót.

Már öt éve - nekem alig öt hónapnak tűnt -, hogy Katarn legyőzte Jerecet, és azóta rengeteg víz lefolyt valamelyik helyi folyón.

Kyle mindenekelőtt főállású lázadó lett, ami mindenképpen a Szövetség toborzóirodájának munkáját dicséri, ha figyelembe vesszük, hogy hősünk csak mint megrögzött magánzó vállalt néha-néha szerepet a Birodalom életének megkeserítésében. A másik elfoglaltsága Mara Jade vívótudásának gyarapítása és mentális tréningje.

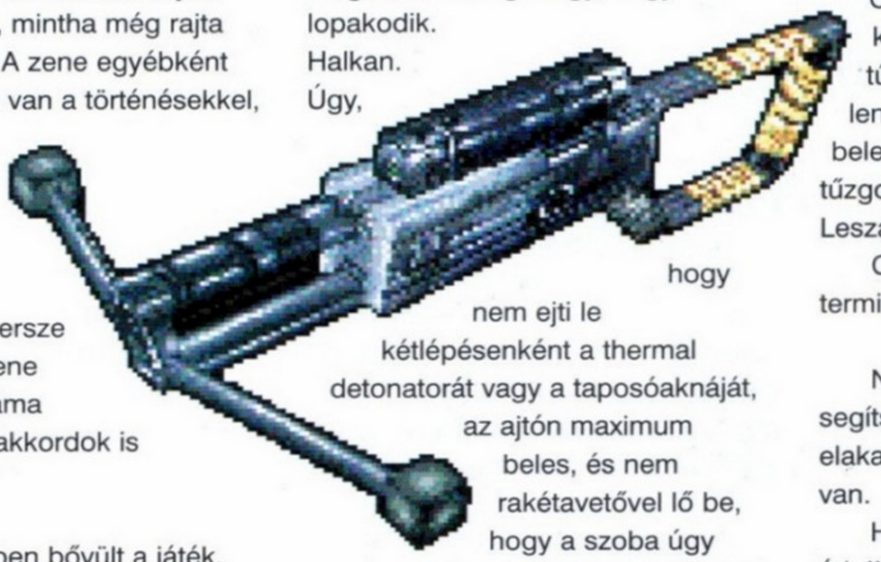
Ennyit tudunk meg elöljáróban, amikor a Birodalom rajtaüt - már fénykorukban sem ismerték a léha életet - a lázadók bázisán, és nekünk kell megakadályozni, hogy a nem sokkal később érkező főerőik elfogják a bázis személyzetét.

Ami mindig megfog a LucasArts keze nyomát viselő alkotásokban, hogy célunk is van. Merthogy nemcsak megyünk és üvöltözünk valami idegen dialektusban, hogy "ide lőjetek -, mert aztán majd én is visszalövök, és nem is akárhogy", hanem tudatosan haladunk - vagy két órája egyhelyben ácsorgunk - a célunk felé, ami nem feltétlenül a "hé, ez még mozog, nyírd ki" cselekvésre korlátozódik.

Ami talán kár, hogy a gyönyörű rajzolt animációkat felváltották a teljesen a játék grafikáját használó betétjelenetekre. Az összhatás nem rosszabb, mint az X-Wing átvezető képeinél volt. Persze ez visszalépésként hathat, de egy idő után nem is figyel rá az ember, mert olyan jó a játék.

Még Del rótta fel a Jedi Knightnak, hogy durva a karakterek kidolgozottsága, amin itt sem a poligonok számának (per karakter) növelésével javítottak, hanem - nekem legalábbis úgy tűnt - jobb a testek árnyékolása és mintája.

A hangokra már régóta nem lehet panasz, John Williams olyan originálisan szól, mintha még rajta lenne a celofán. A zene egyébként összefüggésben van a történésekkel, mert amíg a kevésbé fontos helyeken a hangulatnak megfelelő - de persze a filmből vett - zene szól, addig a dráma közeledtével az akkordok is felcsapnak.



Sok tekintetben bővült a játék. Néha csak apróságokban, amik persze sokat dobnak a hangulaton. Új karakterek, fegyverek, lények, erőképességek és eszközök kerültek bele a programba. Végre eljött az ideje, hogy a mellékszereplők sem csak állnak, mint az angyal a Hősök Terén, hanem reagálnak a történésekre. A lázadó katonák tűzharcot vívnak a rohamosztagosokkal, a civilek kikérik maguknak, hogy séta közben leмészárolják őket. (Talán az önimádatomnak köszönhető, de beleborzongtam a gyönyörűségbe, amikor egy járókelő az űrkikötőben hitetlenkedve megkérdezte: "Are you really a Jedi?")

Egy másik dolog is sokáig zavart az ilyen játékokban, mégpedig az, hogy ha az ember egyedül teljesít küldetést - főleg titkosat a kényes fajtából, akkor nem azzal kezdi, hogy berúgja az ajtót, és elüvölti magát, hogy: "Ki festette le a lovamat kékre?" Ehelyett szépen meghúzza magát, sőt odáig megy, hogy lopakodik. Halkan. Úgy, hogy nem ejti le kétlépésenként a thermal detonatorát vagy a taposóaknáját, az ajtón maximum beles, és nem rakétavetővel lő be, hogy a szoba úgy nézzen ki, mint a találatot kapott paradicsomraktár.

Itt erre is módunk van, mert van hely az univerzumban - idegen szóval világegyetem -, ahol nem lőnek egyből ránk, ha nem pont a körözési plakátunk mellett ácsorgunk. Amíg nem kezdünk lövöldözni boldog-boldogtalanra - nincs rosszabb egy morózus rohamosztagosnál, esetleg csak kettő vagy talán egy osztag -, addig gondtalanul sétálhatunk a járőrök mellett az utcákon.

Az új dolgok új taktikát és új megoldásokat - elakadásokat - jelentenek.

Blastech DL-44 Pistol: Nagyon pontos kézifegyver, és meglepően hatásos. Sokszor jöhet jól, ha az esztelen lövöldözés miatt fogytán az energia. Másfelől igazán élmény egy-két pontos találattal leszedni egy ellenséget.

E-11 Electroscope: A rohamosztagos sugárvetőre szerelhető (csak fel kell venni, utána a sugárvető - 3-as - gombjával lehet bekapcsolni. Egy manuálisan vagy automatikusan fókuszálható távcső. A segítségével távoli területeket is végigfürkészhetünk, és lelőhetjük a messzi célpontokat is. Igazi csemege.

Flash Bomb: Időlegesen elvakítja az ellenfelet.

Seeker Rail Detonator: A Rail Detonator célkövető változata. A mottója:"Kevesebb is elég!"

Manual Sequencer Detonator: Kézi vezérlésű akna. A rosszkor robbanó akna ezzel a múlté.

Carbonite Gun: Megfagyasztható vele az ellenfél, majd szilánkokra törhető az első dologgal, ami a kezünkbe akad. Erre mondják, hogy "Cool"?!

RMF-31 Repeating Blaster Cannon: Egy helyhez kötött, körben forgó ágyú komoly tűzerővel. Oda kell menni hozzá, lenézni a talpára és a SPACE-szel beleülni. A nyilakkal lehet forogni, a tűzgomb pedig a szokásos. Leszállás újra SPACE.

Camera: A Duke Nukem termináljaihoz hasonlóan működik.

Néhány jó tanács, utána pedig segítség azoknak, akik esetleg elakadtak valahol, amire jó esély van.

Ha az átvezetőkben nem értettétek a szöveget rendesen, akkor nézzétek meg az Objective-ben a soron következő feladatot!

Mindig figyeljetek a játékban elhangzó szövegekre, és arra, hogy miket szedtek fel a földről, mert számos alkalommal ezek nélkülözhetetlenek a megoldásokhoz!

Sokszor mentsetek, és ne csak a Quicksave-vel!

Ne rohanjatok, mert érdemes élvezni a részleteket is, ami mellett a nagy sietségben elmennétek! Nem beszélve arról, hogy az adott részlet talán éppen a megoldás.

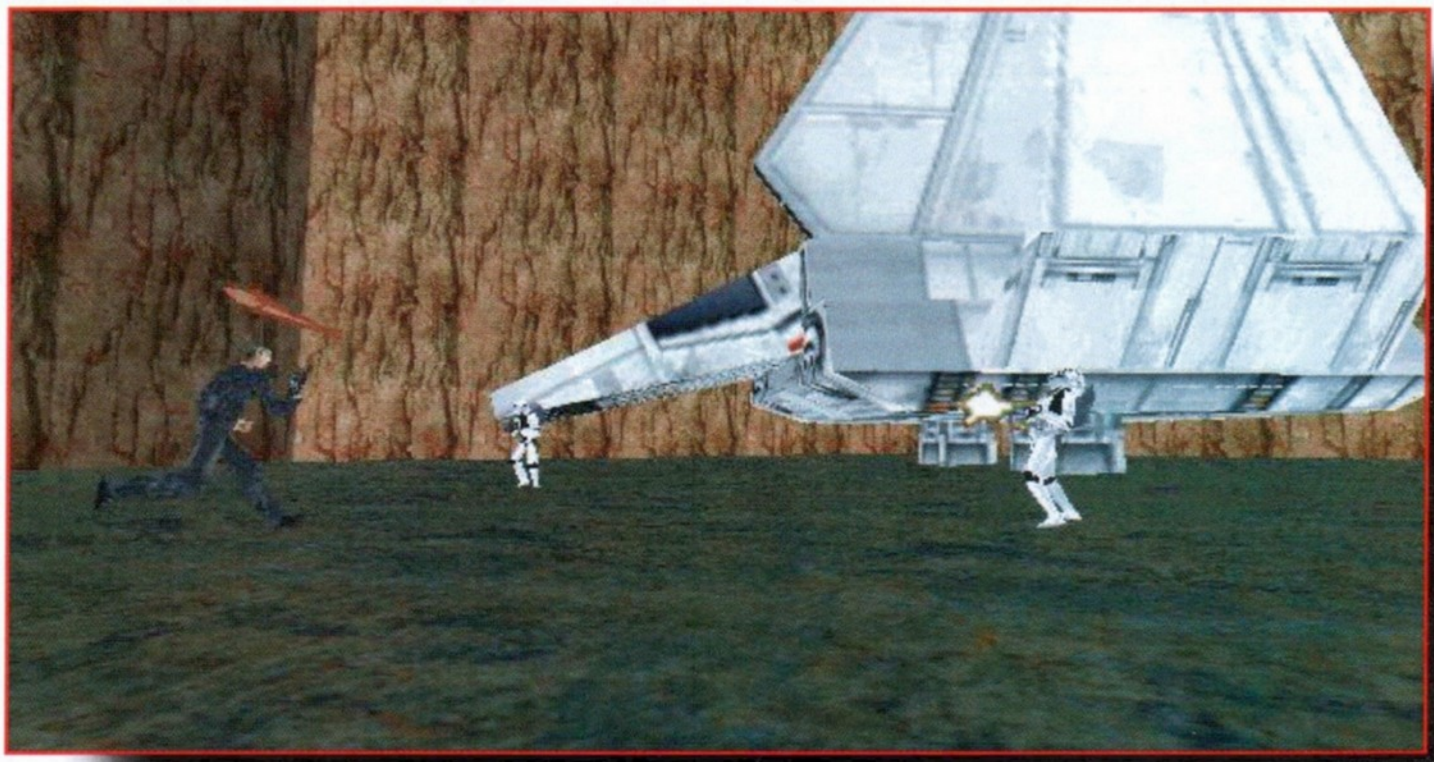
Nem kell mindenkit agyonlőni!

Minden étkezés után mossatok fogat!

Innentől megoldások jönnek, de érdemes csak akkor megnézni, ha egyedül nem megy. (Én a 8. pályáig egyszer akadtam el végleg, bár gondoltam a megoldásra, de végül nem bíztam a megérzésemben, és feladtam. Szerencsére Polc Peti - akit Kálmán királyunk után a Könyves jelző illetne meg - segített, és ezért köszönet illeti.)

Mission 1: Az első pálya igazából csak bemelegítés, és nincs rajta különösebb fejtörő.

Mission 2: A főbejárattól jobbra a "művészbejáró" ajtaját kinyitják, ha a



katlan másik végébe megyünk. Onnan távcsőre kapcsolva kilőhetjük az ajtó kapcsolóját, ami utána nyitva marad.

A nagy szervizaknában, ahol a lift a tetőn van, a szemközti üteget nem tudjuk kilőni az energiamező miatt. Húzódjunk teljesen a mélyedés jobb szélére, így az üteg tűzvonalába kerül egy lőszeres láda, és felrobban, amikor ránk lő.

Mission 3: Az irányítószobában, ahová a nagy teherlifttel jutsz le, a spirális lépcső alatt van egy rács. Azt vágd át, hogy eljuss a csatlakozóhoz, amit a lézerkarddal tudsz elmetszeni!

A fegyverrendszer átkapcsolását lehet látni a fali kivetítőn. Az aszteroidára állítsd!

Mission 4: A ventillátorrendszer rácsát vágd át, menj be, mássz ki a csőből, ekkor hátul a sziklában találsz egy járatot!

A kapcsolók sorrendje a medencében a víz alatt (bejárattal szemben, bejáratnál, bejárattól jobbra, bejárattól balra).

A két kapcsoló a generátorteremben a víz alatti ajtót nyitja (részben). Utána rohanás a mély aknáig, ennek az oldalán lecsúszni a kereszt alakú platformig. A négy kapcsolót megfelelő sorrendben bekapcsolni (tíz másodpercem volt, nem tudtam megjegyezni). Ha sikerült, akkor leáll a visszaszámlálás és leereszkedik hozzánk a transzport.

Mission 5: Lézerkarddal tedd tönkre a szivattyú kapcsolópanelét, akkor kinyitják a hátsó bejáratot!

Lent az egyik veremből nyílik a Tuskenek folyosója. Ott van egy tusken köpeny. Vedd fel, és a robot beenged a belső kapunál!

A heavy explosive-vel robbantsd be a kupola tetejét!

Mission 6: A trooper transport hangárjában nyomd össze (melléállsz és SPACE) az energiacsatlakozókat! Utána be lehet indítani a járgányt, ami kiviszi az Abron Mar után bezáródott hangárajtót.

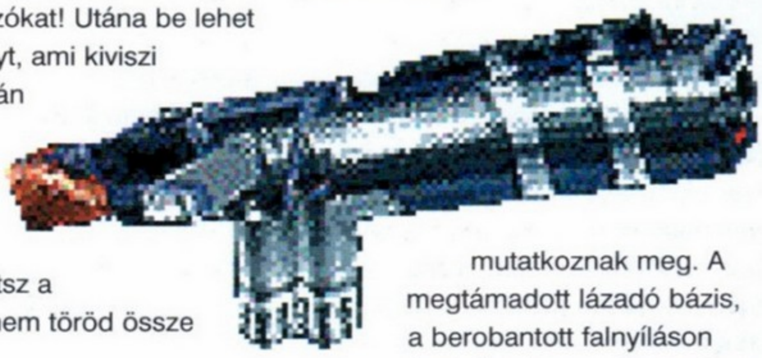
Mission 7: A tetőkről bátran ráugorhatsz a ponyvatetőkre, nem töröd össze magad.

Mission 8: SPACE-szel verd a cellarácsot. Ha arra jön az őr, akkor Force Pullal elveheted a cellakulcsot. Ha kint vagy, ne kezdj verekedni az őrökkel, hanem keresd meg egy cellában a robotkart, utána pedig azt a cellát, amiből a hidraulikavezetékhez jutsz! A vezeték mellett a falban találsz egy kapcsolót, amit a robotkarral tudsz elfordítani.

A Rancor szörnnyel nem gond végezni, csak használj külső nézetet és maradj mindig mögötte.

Idáig jutottam, úgyhogy a végkifejlethez már mindenkinek magára kell számítania.

Értékelésként, a néha talán túl kicentizett megoldásoktól eltekintve, csak jót tudok mondani. Bár talán nem is a megoldások nehezek, csak én próbáltam a saját elgondolásaimat erőltetni. A grafika lehetne jobb is, de a finomságok ebben a programban nem a pixelek szintjén



mutatkoznak meg. A megtámadott lázadó bázis, a berobantott falnyíláson betörő rohamosztagosok, a lézerkarddal hárított lövés vagy a Tuskenek sziklák közt visszhangzó kiáltásainak hangulatát nem pótolhatná tízszer annyi poligon sem.

Mocsy

INFO

● VIRGIN	■ PENTIUM 90	◆ QUAKE
● LUCASARTS	■ 60 MB HD	◆ JEDI KNIGHT
● AKCIÓ	■ 16 MB RAM	◆ HEXEN
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB COMP.	

95%

Jagged Alliance 2

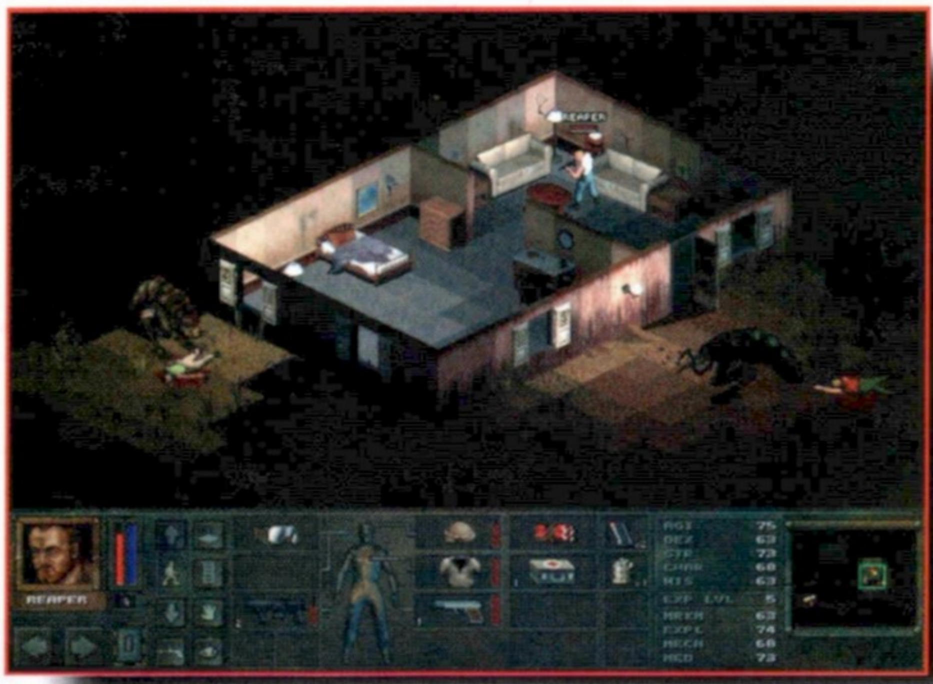
THE KILLING GROUNDS

1995 elég jó év volt a stratégia mániákusoknak. Sorra jelentek meg a jobbnál jobb programok, de ezek közül is volt egy, amely kiemelkedett a sorból. A Sir-tech cég ez idáig csak a szerepjátékairól volt híres, de akkor kihoztak egy fenomenálisan jó, körökre osztott stratégiát, a Jagged Alliance-t. Hihetetlen sikert aratott a játék, s sorra kapta az elismeréseket. Három hosszú év telt el a megjelenés óta, s most ismét valami bombasztikusra készül a cég. Ígéreteik szerint a második rész méltó folytatása lesz a nagy elődnek. Mostanában ha azt mondjuk, hogy stratégia, akkor mindenki valós idejű harcrendszerre gondol. Pedig nem árt emlékezni arra az apró tényre, hogy a nagy sikerek elég jelentős hányada körökre osztott harcrendszert használt. Ez feltűnt a készítőknek is, ezért elhatározták, hogy egy huszárvágással megoldják a problémát, egy opció segítségével váltogathatunk a két üzemmód között. Persze ennyi újítás még nem lenne elég az üdvösséghez, de nem kell elkeseredni, mert akad még bőven meglepetés. Több mint negyven zsoldos közül választhatunk a játék során. A feladatunk egy kis ország felszabadítása lesz, melyet egy zsarnok uralkodó tart a markában. Természetesen az egész katonaság a markában van, tehát ellenfélből nem lesz hiány. Eddig az első részben a mozgásunk eléggé korlátozott volt. Most már tetszés szerint futhatunk, térdelhetünk vagy kúszhatunk. Értelemszerűen kúszva sokkal lassabban érhetjük el a kijelölt célpontjainkat. Újdonság a mászás opció, most már nincs semmi akadálya, hogy mesterlövészeket küldjünk fel a tetőre, akik messziről fedezik a többiek előrenyomulását.

Minden zsoldos egyéniség, s erről, mint a parancsnokuk, nem szabad megfeledkeznünk. Mindenkinek megvannak az erős, illetve gyenge pontjai. A mi feladatunk lesz az, hogy mindenkiből a maximumot hozzuk ki.

A második rész már az új idők igényeinek megfelelő kivitelben készül el. Nagyfelbontású grafika, 65 ezer szín és dinamikus fényeffektek. A program szimulálni fogja a napszakok változását is, tehát nem kell meglepődni, ha éjjel kell bevetésre mennünk. A sötétben jól láthatóak lesznek az automata fegyverek torkolattüzei, s egy komolyabb robbanás akár az egész csatateret bevilágíthatja.

A játékban fontos szerepet kap a jó stratégiaérzék. Úgy kell elosztanunk az embereinket, hogy egy váratlan ellentámadás esetén is elegen legyenek a veszélyeztetett körzetekben. A gyors közlekedés érdekében igénybe vehetünk teherautókat vagy helikoptereket. Új lehetőség a légierő korlátozott bevetése. Ez akkor lesz igencsak hasznos, ha olyan erődítményt akarunk megrohamozni, amely felkészült a támadásra.



Egy negatívumot azonban már most el kell mondani a játékkal kapcsolatban. Valamelyik okos kitalálta, hogy a Jagged Alliance 2 ne tartalmazzon többjátékos opciót. Ezt a döntést azzal indokolták, hogy csak így tudnak elég figyelmet szentelni a történetre és a szóló küldetéseknek.

Reméljük, hamarosan mi is kipróbálhatjuk a JA2-t, de arra azért még várnunk kell néhány hónapot. Híreink szerint csak Win 95 verzió fog készülni a játékból, sajnáljuk, úgy tűnik, végleg leáldozott a DOS-os játékok kora.

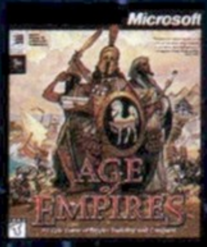
Mocsy

BASE SZOFTVER DISZKONT

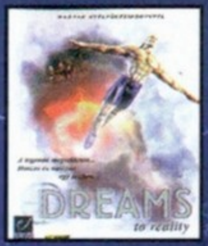
Ha erre jársz nézz be, nálunk mindent megtalálsz a BASE-ben!

Játék

20 Wargames Classics	5.990
Actua Soccer 2	9.990
Adidas Power Soccer	8.990
AGE OF EMPIRE	9.990
AH-64 D Longbow 2	10.790
Allied General	4.490
Ardenes Offensive	9.890
Armoured Fist 2	10.790

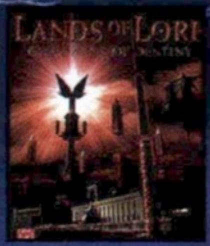


Ascendancy	3.990
Blade Runner	10.790
Blood	8.990
Buccaneer	10.790
Carma Geddon + Splat Pack	12.590
Carma Geddon	10.790
Carma Geddon Splat Pack	6.290
Champ.Manager 97/98	7.990
Chasm: The Rift	9.890
Conquest Earth	9.890
Constructor	9.990
Counter Action	9.990
Croc	8.990
Cyberia BlackmArket	2.490
Dark Colony	7.190
Dark Earth	10.790
Dark Reign	9.990
Dementia	9.890
Descent BlackmArket	2.490
Diablo Hellfire	5.390
Dig-White Labell	4.499
DragonHeart Fire & Steel	2.990
Dreams to Reality	10.990
Enemy Nations	9.990
F1 Racing	10.790
F22 Raptor	10.790
F22 DID	10.790
Fallout	10.790
Fantasy General	4.490
Fifa 98	9.990
FIFA Soccer Manager	7.190
Flight Unlimited II	10.790
Flight Simulator 98	10.790
Full Throttle-White Label	4.499



G-Nome	8.090
Galapagos	10.790
Gender Wars	2.990
Gettysburg!	9.890
Grand Theft Auto	10.790
Heli - Cops	8.090
Heroes of M&M Comp.	11.690
Heroes of M&M Exp.	6.299
Hexen II	9.990
Human Onslaught	9.990
Hupikék Törp. Teletransz.	6.290
Ignition	8.990
Imperialism	9.990
Incubation	8.990
International Rally Champ.	8.990
Interstate '76	8.990
Iron Man X-O Manowar	2.990
Jedi Knight	9.990
Jedi Knight: Mission	6.290
JSF	9.990
Judge Dredd BlackmArket	2.490

Kingdom O'Magic	2.990
KKND Xtreme	10.790
Lands of Lore 2	10.990
Lego Island	8.090
Lomax /Argentum/	4.490
Lord of Magic	10.790
Magic:The Gath. Battlemage	2.990
MagictheGath.-Spell of Anc.	6.290
Mech Warrior2 Doubl Pack	8.990
Mechwarrior 2:Mercenaries	6.990
Megapack 8	9.890
Megarace 2	4.490
Monkey Island 3	10.790



Monster Truck Madness	9.990
Monster Trucks	9.990
Monty Python	6.990
Myth The Falen Lords	9.990
NBA 98 Live	9.990
NBA Jam T.E. Blackm.	2.490
Need for Speed 2 SE	11.690
Netstorm	9.890

NHL 98	9.890
Nuclear Stike	10.690
Oddworld	10.790
Outpost 2	9.890
Overboard!	9.990
Pacific General	9.990
Panzer General II.	9.990
Pinball Dreams Deluxe	5.590
Quake 2	9.990
Quake Mission Pack 2	5.990
Red Alert: The Aftermath	4.490
Red Alert: Counterstrike	5.390
Red Alert: Colectors'Pack	12.590
Red Baron II	10.790
Redneck Rampage	8.590
Sabre ACE	9.890
Screamer Rally	8.990
Settlers II Gold	8.990
Seven Kingdoms	10.790
Shadow Warrior	9.590
Spycraft	7.190
STARCRAFT	11.990
Star Rangers	3.990

Starfleet Academy	9.990
Steel Panthers II	8.990
Steel Panthers III	10.790
Take no Prisoners	9.990
Test Drive 4	10.790
The 3rd Milleneum	10.790
The Deeper Dungeons	5.390
TOCA	10.790
Tom Clancy's: Politika	10.790
Tomb Raider II	9.990
Total Anihilation	9.990
Tracer	3.599
Turok	9.990
UBIK	11.990
Ultima Online	11.690
Ultimate Flight II	12.590
Virtual Pool BlackMarker	2.490
Warcraft BlackmArket	2.490
Warhammer	4.490
Wing Commander V.	9.890
Worms 2	8.990
X-Wing vs. Tie Fighter	10.790
X-wing vs. Tie.: Balance of ...	6.290
Zork: Grand Inquisitor	9.990

Ismeretterjesztő

Biblia 5.0	6.990
Budapest CD Városatlasz	6.300
Crime Collection	8.140
Képtárak	4.990
Magyar Nemzet Története	6.990
National Geographic	7.990
Undersea Adventure	4.990
US Geography	2.990
Verstár	6.990
Volt Egyszer Egy Magyaror.	3.990

Nyelvoktató

Angol Kiejtésiskola	4.450
CilpDic sorozat	4.000
Manó sorozat	4.900
Nyelvlabor sorozat	4.590
Nyelvmest sorozat	4.890
PicDic aorozat	4.000

Demo válogatások

2000MB	1.580
A legjobb Win 95 és Dos játékok sorozat + teljes verziójú ajándék CD	999

Oktató

Autósiskola'95	4.250
Biológia '97	4.890
Kémia Kalauz	6.290
Matematikai Összefoglaló	2.100

Sex

Carol Lynn sorozat	2.240
Rio Adventure	990
Sexy Acts sorozat	895
Sexy Clips Interactive sor.	1.790
Sexy Cover Girls sorozat	895
Sexy Vibrations sorozat	1.790
Vivd erotikus sorozat	3.490

SZENZÁCIÓS HÚSVÉTI AKCIÓK !

- Majdnem minden program 10,000 Ft alatt megvásárolható
- A KREDIT kártya a Húsvéti Akció keretein belül még teljesen ingyenes.
- A kártya nem csak szép hanem hasznos is:
- Olcsóbban megvásárolhatod kedvenc programod.
- A megjelenés előtt álló programokat előrendelheted.
- Ha kéred megrendelésedet azonnal postázzuk.
- Levásárolhatod a DCCD, PCX és ZED előfizetésedet.
- Még ebben a hónapban a klubkártyánk ingyenes!
- Ráadásként még rengeteg egyéb kedvezmény és akció.

Mindenkit várnak szeretettel a BASE Eladói.

Várunk benneteket minden nap még **VASÁRNAP** is 10h-20h-ig.

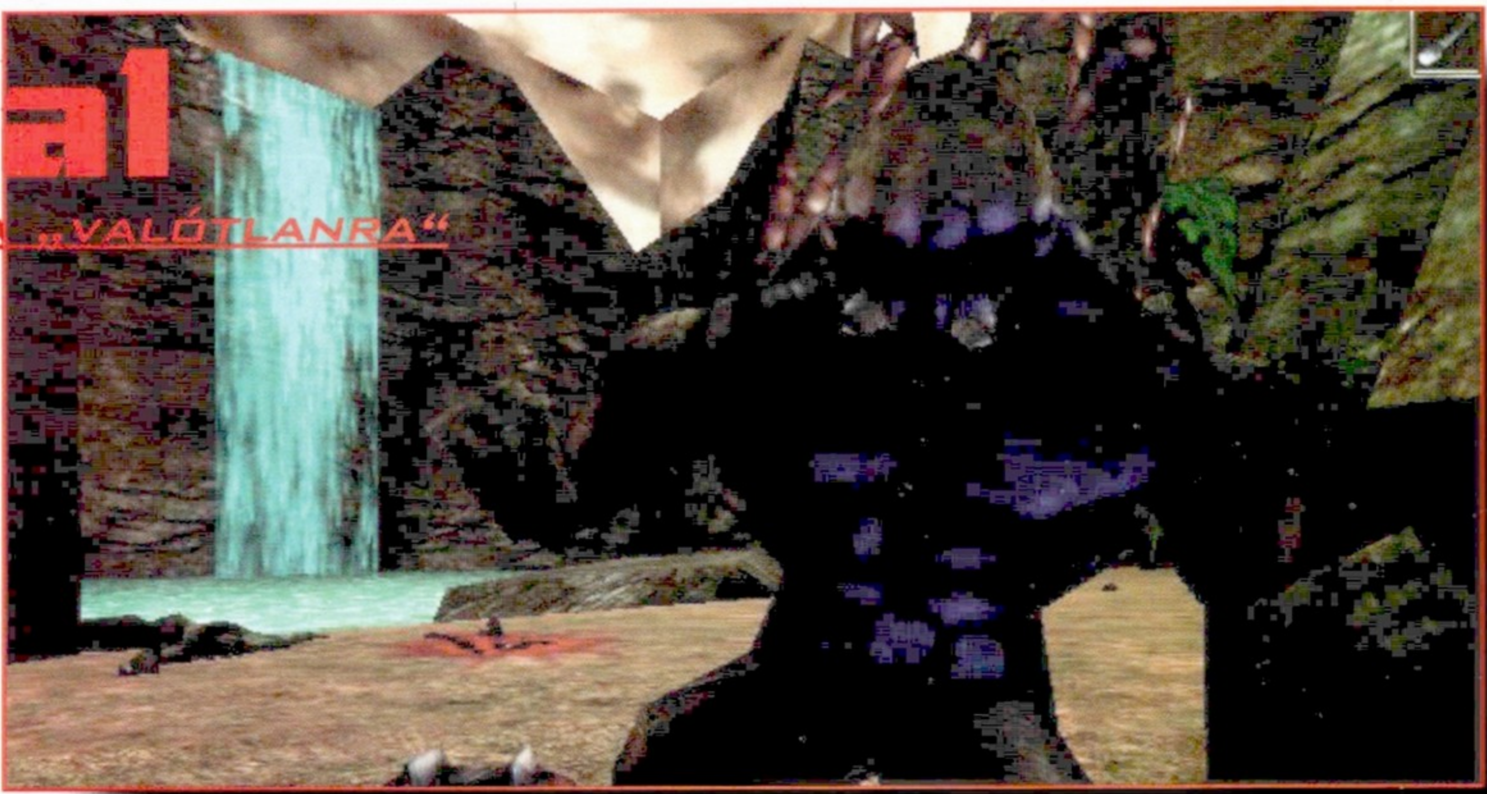
A BASE SZOFTVER DISZKONT ÁRUHÁZ CÍME

1072 BUDAPEST, DOB U. 45
TEL.: 351-8395

Áraink az Áfa-t tartalmazzák

Unreal

VÁRNI KELL MÉG A „VALÓTLANRA“

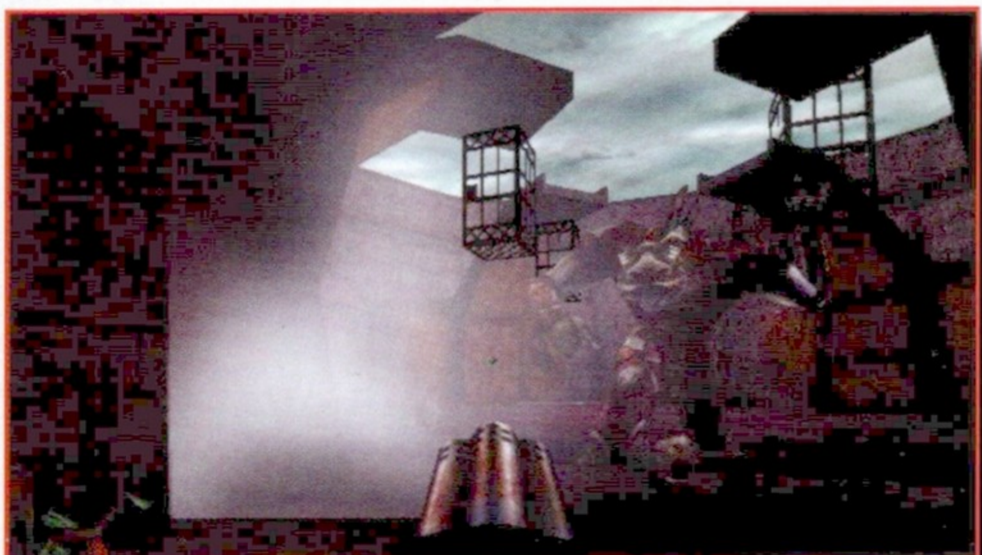


"A Quake sem olyan már, mint régen." Ez a csalódott kijelentés tegnap hangzott el, egy IRC beszélgetés közben. Gyanítom, hogy az elkeseredés hátterében, az egyéni okok mellett persze, nagy szerepet kaphatott az is, hogy a Quake2 nem minden esetben váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Igaz ugyan, hogy a folytatás Cramack-ék szerint is elsősorban single player-re lett kihegyezve, az viszont olyan jól sikerült, hogy az újságok szinte kivétel nélkül 90% fölött értékelték. Ennek ellenére pár embernek azért szemet szúrt, hogy a Quake2 engine túl sok grafikai újítással nem szolgált. Gyorsabb lett, a textúrák persze részletesebbek, és a Quake-ből hiányolt nagy terek is bekerültek. Ez pedig elég volt ahhoz, hogy a közvélemény kedvező fogadtatásban részesítse, lám-lám tudnak ezek a fiúk az ID-nél. Időközben nagyon valószínű, hogy a GT-nél mindenki dörzsölgette a kezét, hiszen elég volt csak egy pillantást vetniük a készülő UNREAL-re, hogy bizton tudják ez "robbanni fog".

Lassan másfél éve fejlesztik a Digital Extremes és az Epic Megagames-nél az UNREAL-t, nem titkoltan azzal a szándékkal, hogy a játék új fejezetet fog nyitni a Quake-szerű programok történetében. Természetesen ők is tudják, hogy manapság a szép grafika, a látványos pályatervezés már fél siker.

A fél siker viszont kevés, így bolyongva az idegen bolygó felszínén, a föld alatti komplexumokban, lépésenként grafikai bravúrokba fogunk ütközni. Már a képek alapján is el lehet gondolkodni, hogy ez a brutális víz effekt vajon mennyire terheli le a 3D kártyákat. Nos, ez majd kiderül, mindenesetre a látvány olyan lenyűgöző, hogy jó időre feledtetni fogja az idegen bolygó gonosz lényeinek a negatív jelenlétét. Persze a víz effekt alatt már nem csak az álló vízeket kell érteni, hiszen a "valótlan" világban ugyan úgy megtaláljuk a vízeséseket,

pocsolyákat, mocsarakat, hatalmas tavakat, tengerszemeket, vízalatti folyosókat, fürdőket, mint bárhol a valós természetben. (Valami olyasmit képzeljetek el, hogy az ezen a téren eddig kimagaslónak számító Turok az Unreal-hez képest egy ígéretes próbálkozásnak is kevés.) Aki pedig még több élvezetre vágyik, gyönyörködhet a felszínen lebegő békalencsében, esetleg a vízben uszkáló halacskákban. A fejlesztők olyan részletekre is nagy energiát fordítottak, mint a helyi állatvilág megteremtése. Az ellenfeleken kívűl, számtalan irányunkban semlegesen viselkedő élőlénnyel fogunk találkozni, általuk Unreal világa megtelik élettel. A trópusi éghajlaton moszkitók fognak rajokban repkedni, rendes 3D modellként, nem úgy mint a Q2-ben szép fekete pontokként. Talán a leírtakból már kiderült, hogy a program elég erőteljesen fantasy környezetben játszódik, bár a civilizáció technikailag fejlett lesz, az uralkodó faj (minden alfajával együtt:)) agresszívan csap le az idegenekre. A történet szerint épp egy börtön hajón tartózkodunk, mikor is a közeli bolygón bányászható kristály kisugárzása megzavarja a műszereket. A landolás során az energia cellák kinyílnak, ennek ellenére a rabok nagy része nem éli túl a becsapódást. Az űrhajóról szerencsésen kijutva (ráakadunk egy őr pisztolyára), borzalmas látvány tárul elénk. A háttal álló ismeretlen szörnyeteg az egyik szerencsétlen túlélőt marcangolja darabokra, a trópusi levegőben friss vér szaga terjeng. Megkérkeztünk UNREAL világába. Abba a varázslatos világba, ahol az ősi kultúrák soha nem látott épületei maradtak fent, oda ahol a víz álomszerűen szép, ahol a modern kor képviselői nem az emberek.



Kezünkben egy szál pisztollyal megpróbáljuk a lehetetlent, kijutni erről a meseszerűen szép, ám annál veszélyesebb helyről.

A fegyverekről egyelőre keveset tudni, mindenesetre akárcsak a Quake kiegészítőkben itt is két funkciója lesz a gyilkoló eszközöknek. Esetenként power up-okkal teljesen fel lehet pumpálni a hátékonyságot, ilyenkor az adott fegyver a szemünk előtt fog brutális kinézeteket ölteni.

Rakéta a hírek szerint nem lesz, viszont csörömpölő-pukkanó igen, tűvető, és egy halom eredeti, az Unreal előtt még sosem látott fegyver. Úgy legyen.

Ezek után akaratlanul is felmerül a kérdés, milyen gép kell az Unreal-hez? Fog-e futni nálam?

Nos, az előzetes találgatások szerint tűrhetően fog futni egy MMX 200-ason, 3Dfx-szel, 64MB SDRAM-mal. A legjobb minőség elérése érdekében viszont érdemes lesz Voodoo2-n nézni, persze úgy, hogy aláteszünk egy PII 266-ot (persze ez csak az egyik megoldás, lesz addigra jó pár másodgenerációs 3D gyorsító). Elsőre ez elég ilyesztően hangzik, de ne feledjük, hogy az Unreal kiadását csak a nyár közepére ígérik, és bizony itt már a grafika indokolja a magas hardware követelményeket.

Shoebaron
shoebaron@gamez.pganet.com

Az Ön nyerő partnere!

ACOMP Intel Pentium II 233

- Pentium II 440LX alaplap
- Intel Pentium II processzor, 233MHz
- 64MB SDRAM, bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 3200MB UltraDMA Seagate 10ms merevlemez
- 32x sebességű SONY CD-ROM drive
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- TSENG ET6000 videokártya 2MB RAM-mal
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 189.900,- Ft

Kiegészítő csomag:

- EPSON STYLUS Color 300 nyomtató
- 17" SONY 200ES (80kHz, 0.25, TRINITRON) monitor

Nettó ár: 164.900,- Ft

ACOMP Intel Pentium MMX 200

- Pentium TXPro II alaplap, 1MB cache
- Intel Pentium MMX processzor, 200MHz
- 32MB EDO RAM bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 3200MB UltraDMA Seagate 10ms merevlemez
- 24x sebességű CD-ROM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- Minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 119.900,- Ft

Kiegészítő csomag:

- 55600bps belső Voice Fax modem
- 15" SONY 100ES (70kHz, 0.25, TRINITRON) monitor

Nettó ár: 79.900,- Ft

Minden számítógépünkre ingyenesen telepítünk DOS-t, rajzprogramot, vírusirtót, DOS Navigátort és 150MB játékprogramot!

GERICOM 11.3" TFT NOTEBOOK

- Intel Pentium MMX 200MHz processzor, 16MB RAM, 256KB Cache
- 2100MB merevlemez, 1,44MB floppy drive
- 20x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit-es hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska.
- TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia, Made in Germany

Nettó ár: 399.900,- Ft

Részletfizetési lehetőség!

KAMATMENTES hitel 6 hónapra, kezelési költség nélkül!
Hosszabb futamidők esetén 25% kamat.

ACOMP Számítástechnikai Kft.
http://www.acomp.hu

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 156-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

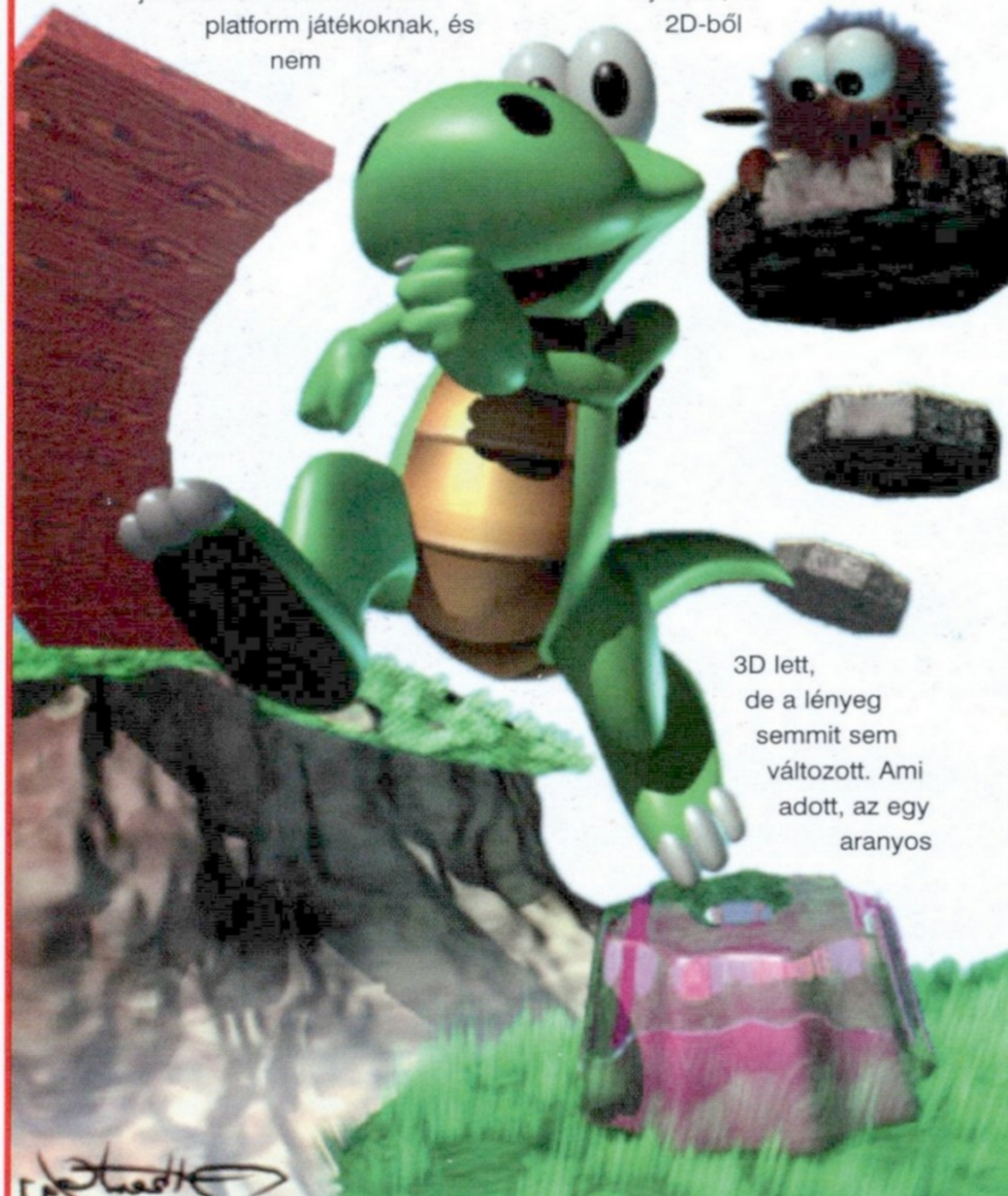
VISA MasterCard AMERICAN EXPRESS

Croc

... Avagy egy kis krokodil nagy kalandja

Sokat nosztalgiázom azokról az időkről, amikor még az Amiga volt a nagymenő gép, és megláttam rajta a

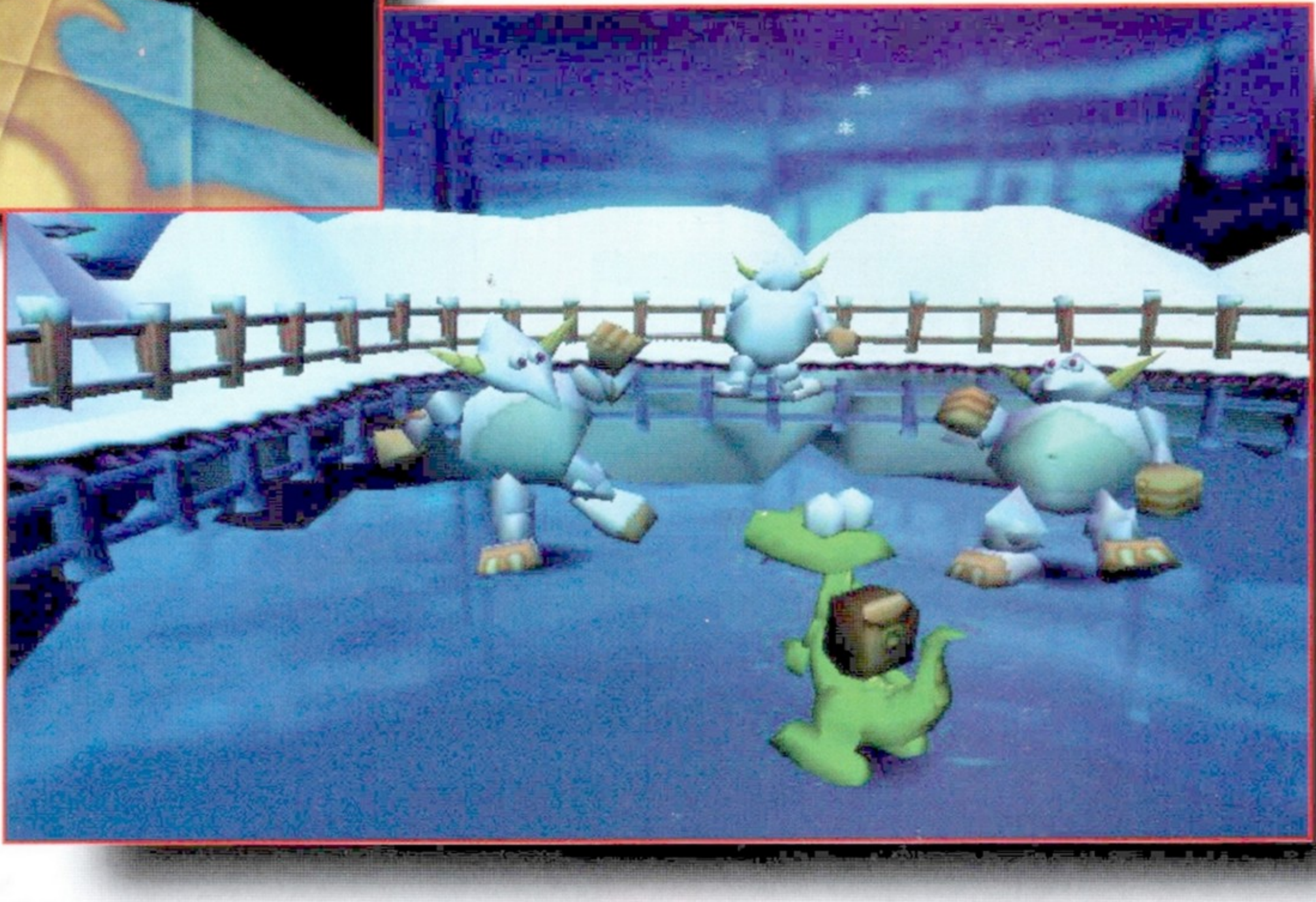
Superfrogot vagy a James Pond című aranyos kis játékokat. Eltökélt célom volt az, hogy végigjátsszam őket, és addig nem is nyugodtam, amíg ez nem sikerült. Ezeket a játékokat hívták akkoriban platform játékoknak, és nem hiszem, hogy ne lett volna olyan Amigás, aki ne játszott volna velük. Manapság viszont sajnos kihalóban vannak az ilyen stílusú progik, inkább csak konzolon jelennek meg hasonlók, pedig egy igen széles korosztályt lehetne megcélozni velük. Ahogy a számítástechnika fejlődött, a 2D-ből 3D lett, de a lényeg semmit sem változott. Ami adott, az egy aranyos főhős, egy gonosz főmumus tömérdek alattvalójával, akik megpróbálnak elkapni, és persze az ugrálgatás és a mászkálás nem mindennapi öröme.A konzoljátékok átírása PC-re szerencsénkre azért még folyik, és néha megjelenik egy ilyen fantasztikus program, mint a CROC.



A CROC egy Playstationön régebben megjelent program átirata lett, és rengeteg szórakozást nyújt hároméves kortól mindenkinek. A játék 3D gyorsító kártyákat kezel, ezért a gyönyörű grafika még szebb lesz, ha esetleg van a gépünkben valamilyen. Ha esetleg négy megabyte memóriánál több van rajta, akkor akár a 800 x 600 felbontásban is vihetjük Crocot. Sajnos, éppen csak PowerVR-t nem kezel, ez elég szomorú tény, de ha elég erős hozzá a gépünk, akkor is szép. Nem csoda, ha ismerős lesz az irányítás és a játéktér valakinek, sajnos nem eredeti az ötlet, Nintendo 64-en már megcsodálhattuk a Mario 64 nevű programnál, de az sosem baj, ha egy már jól bevált dolgot lemásolnak. A háttérzene és a hanghatások fenomenálisan illeszkednek a játékba, az amúgy is remek hangulatot sokkal jobbá teszik.

A mi főhősünk egy kis krokodil bébi, aki egy mózeskosárban partra vetődik a szőrmók manók földjén. Az ott lakó bennszülött manók megtanítanak bennünket, hogyan is kell mozogni, futni és harcolni. De sajnos megjön a főgonosz, elrabolja testvéreinket és a szőrmók királyt, és a mi feladatunk lesz kiszabadítani mindenkit, legyőzni az utunkba kerülő gonosz kis goblinokat. Én, személy szerint joypaddel irányítottam a játékot, ajánlom mindenkinek, hogy válasszon hasonlóképpen, ha nekikezd, mert a későbbi pályákon nehéz lesz billentyűvel bármit is csinálni. A kis krokodilunkkal sokféle mozgásra vagyunk képesek, tudunk ugrani, a farkunkkal csapkodni (juhéééhh (-:), mászni, tolni, lufin repülni és még egy csomó mindent. Az utunk során rá fogunk jönni, hogy ezeket hol és hogyan is kell használni. Összesen négy szigeten folyik a játék, mindegyiken van hat pálya. Ezek között szabadon mozoghatunk visszafelé, ha esetleg életeink száma megcsappan, csak vissza kell menni feltölteni a készleteinket. Minden pályán össze lehet gyűjteni sok mindent, de ami a lényeg, az a kis szőrös testvéreink összeszedése. Ugyanis, ha hatot kiszabadítunk belőlük, akkor hárompályánként kapunk egy titkosat, ahol fel lehet venni egy ún. Jigsam puzzle darabot. Van, ahol ez könnyű feladat, csak egyszerűen előttünk vannak, de néha némelyik manóért nagyon meg kell ám küzdeni. Sajnos, odáig még nem jutottam, hogy megtudjam, mire is valók a puzzle darabok, de biztos kellenek majd a játék vége felé. Amiből a legtöbb van egy-egy pályán azok a gyémántok, ezekből is két fajta van, a "hagyományos" és a

"színes" gyémánt. A színesekből ha felszedünk ötöt, akkor általában a pályák vége felé ki tudunk velük nyitni egy ajtót, ami mögött hasznos kincsekre bukkanhatunk, vagy éppen a hatodik kis manót találhatjuk meg. Ha esetleg (de szerintem ez azért gyakran bekövetkezik) valamilyen kis mumus nekünk jön, mert netán nem tudtuk egy farklendítéssel elintézni, akkor ne ijedjünk meg, csak minden képességünket összpontosítsuk arra, hogy a tőlünk szétszóródott gyémántok valamelyikét bármi áron felkapjuk. Erre azért van szükség, mert addig nem veszítünk életet, amíg van nálunk akár csak egy kő is, hanem csak a gyémántok gurulnak szanaszét. Előfordulhat az is, hogy Crockal a víz alá kell merülni. Ez olyan helyeken lehetséges, ahol a víz barátságosan csillog, aggódni pedig amiatt, hogy elfogy majd odalent a levegőnk, nem kell. Nem mondom, hogy könnyű lesz megtanulni a víz alatti mozgásokat, de sajna elég gyakran szükségünk lesz rá, ahogy haladunk a történet vége felé (lesz olyan pálya a harmadik szigeten, ahol csak víz lesz, semmi más).Néha (pontosabban minden szigeten kétszer) találkozhatunk egy nagyobb ellenféllel, velük is elég nehéz lesz elbánni, de egy jó tanácsot azért itt is adhatok. Mindig várjuk meg, amíg ők ütnek először, közvetlenül utána csapkodhatjuk őket a farkunkkal. Ha nincs nálunk gyémánt, ne is próbálkozzunk velük, mert életeink száma rohamos csökkenésbe fog kezdeni.



Azt hiszem, ennyi lenne a lényeg, nincsen túlbonyolítva a dolog. De éppen ez az, amire sokszor sokaknak szüksége van pihenésképpen: egy egyszerű ügyességi játék. Nagyon élveztem minden egyes percet, amit a Croc-kal töltöttem el, a grafika és a hanghatások lenyűgözőek. Ajánlom mindenkinek, fiataloknak és olyan idősebbeknek, akikben még nem halt ki a hasonló játékokért való szenvedély utolsó szikrája. Nem akarom a sok "blablázással" elvenni a helyet ezektől az oldalaktól, hadd jusson hely annak a sok gyönyörű képnek, amit a játékból sikerült kiszedni.

Chris
chris@mail.acomp.hu

INFO

- Electronic Arts
- Fox Interactive
- Kaland

- Pentium 90
- 70 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

◆ Pandemonium

91%

2N Bt.

PC szerviz

- számítógép javítás
- gépösszerakás
- számítógépek felújítása
- kártyacsere
- számítógépes rendszerek összeállítása (cégeknek, intézményeknek is)
- számítógép karbantartás
- szaktanácsadás

06-30 403-211

Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg, nem mindegy, milyen a vonal!

Országos hálózat
leggyorsabb közvetlen amerikai kapcsolat

Előfizetőink igényeihez alkalmazkodó díjcsomagok
kapcsolt és közvetlen vonali szolgáltatásainkra egyaránt

ISDN, közvetlen vonali szolgáltatások belső hálózatokat
üzemeltető ügyfeleink részére

professzionális Web-design extra szolgáltatásokkal
WWW oldalak ingyenes elhelyezése

24 órás Internet segélyszolgálat

ingyenes Internet-oktatás és szoftvercsomag
a legnépszerűbb programokkal

DataNet
A professzionális Internet-szolgáltató

Új címünk: 1023 Budapest, Zsigmond tér 10.
Tel.: (36-1) 458-5858 • Fax: (36-1) 458-5800 • www.datanet.hu • info@datanet.hu

PixelView

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 153-4304, Fax: 117-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

TV TUNER VGA kártyák

■ PV TVplus:
64 bit PCI VGA 1MB EDO
max. felb.: 1280x1024
Philips TV tuner + overlay
távirányító + teletext (opció)
video capture
MPEG + saját audio egység

■ PV 3D Combo TV:
64 bit PCI 3D VGA
4MB RDRAM!!!
230 MHz RAMDAC
Philips TV tuner + overlay
távirányító + teletext (opció)
video digi + capture
FM rádió (opció)

■ PV Magic TV:
komplett külső TV
teljes képernyő
távirányító
video bemenet

■ PV camera:
Többfunkciós
Philips digitális kamera

OLD MAN Tuningműhelye

HardWerem-96 KFT.

Budapest, VI.Csengery-u.55.

Telefon: 3-326-841, 06-20-244-647

Nyitva: 9-18 óráig, pénteken 9-17 óráig

- 100MHz-en tesztelt SDRAM
- Válogatott processzorok
- A legújabb 83MHz-es alaplapok
- Használt cucc beszámítása

E-mail: oldman@mail.matav.hu

Árjegyzék: http://www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/6326/

On-Line HardWare Fórum: http://www.internetto.hu/stb/hardver/

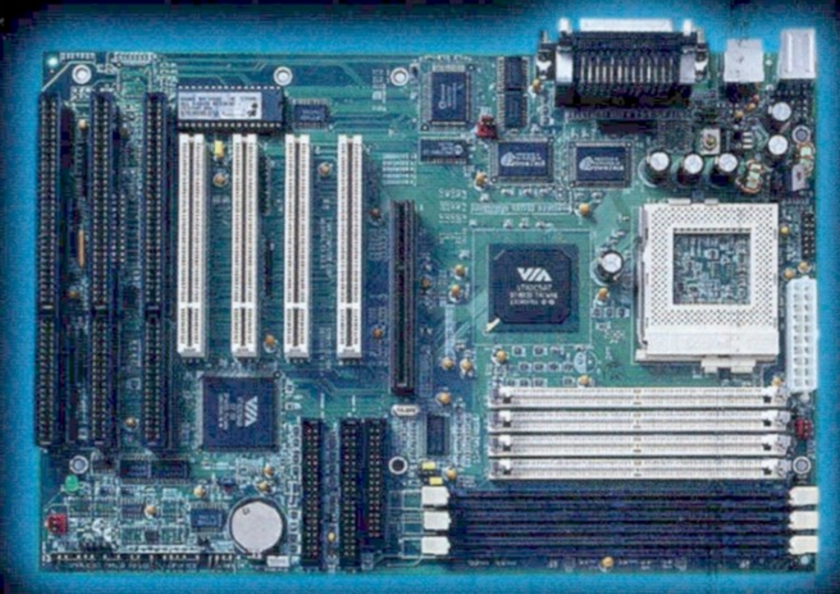
AGP! támogatással

A jövő alapjai

TYAN Trinity

- AGP-s Pentium alaplap
- 50-83MHz támogatás,
- 5.5 órajelszorzó, Core 2.2V-3.5V
- 4 PCI, 3 ISA, 1 AGP
- VIA APOLLO VP3 AGP chipset
- 1GB memória
- 512kB cache
- UDMA és PIO 4 Mode
- Flash BIOS
- 2 USB, 1 IR, 2 soros, 1 párhuzamos, 2 PS2 csatlakozó
- ACPI, YEAR2000 és PC98 szabványnak megfelelő

3 év garancia



28.900,- Ft*

* Ajánlott végfelhasználói ár, ÁFÁ-t nem tartalmaz.

Megvásárolható a HERTA Kft-nél: 1075 Bp., Dohány u. 37. Tel: 322-2232, 322-7846

OK SVED

Hivatalos TYAN disztributor
1143 Budapest, Hungária krt. 67. Tel.: 222-0133
hardware@sved.hu

3 év garancia

HÚSVÉTI GAMESEBÉSZET! NÁLUNK SEMMI SEM LEHETETLEN!!!

GAMELAND PC CD SHOP

GAMELAND PC CD SHOP

Húsvétig 25% engedmény a tagsági árából!

Nagyon sok CD AKCIÓS ÁRON!!!

A tagságit váltók sorsoláson vesznek részt, melyen értékes ajándékokat nyerhetnek!

1201 Budapest, Baross u. 55, Tel.: 284-1471, 283-0230/36 - Az erzsébeti Csiliben
Nyitvatartás: H-P: 10.00-20.00, SZ-V: 10.00-18.00
1078 Budapest, Erzsébet krt. 21. Tel.: 06-20 441-564 - A Wesselényi u.-i 4-6 megállónál
Nyitvatartás: H-P: 10.00-18.00, SZ: 10.00-13.00

Lords of Magic

HALÁLNAK HALÁLÁVAL

Eljött az idő, végre megjelent a Sierra oly régen várt programja. A hangzatos név a Lords of the Realms sorozatot idézi, ami, azt hiszem, minden stratéga fülének ismerősen, mi több, kellemesen cseng. A hasonlóság egyébként nagyjából itt véget is ér, mert a Lords of Magic játékrendszere teljesen más lett. A játékmenet furcsa egyvelege a real-time és a körökre osztott stratégiáknak. Ez alkalommal a középkori színtér helyett fantasy világ várja a játékosokat, mégpedig Urak földjén. A történet teljesen szokványos: egy ártatlan, ezer éve harmóniában és békében élő világ népét most a sötét erők sanyargatják, mellyel csak egy valaki szállhat szembe, Te. A gonosz ereje ez alkalommal egy rettegett varázslóban, Balkothban materializálódik. Feladatod nem lesz más, mint az ő elpusztítása ...

KEZDETEK

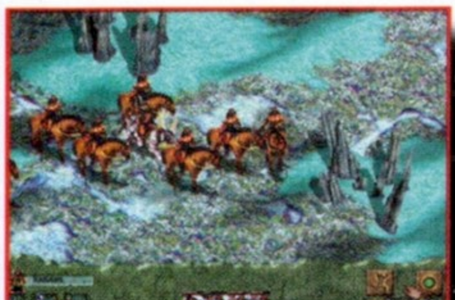
A hangulatos intro után mindjárt fontos döntések várnak. El kell döntened, milyen karakterrel akarsz játszani. Lehetsz harcos, varázsló vagy tolvaj. A harcosok a fizikai erő megtestesülései, különlegesen fejlett harci képességekkel és karizmával. Ez utóbbi segítségével akár az őrületig fokozhatják csapataik támadó kedvét. A mágusok természetesen a misztikus tudományok, a varázslatok mesterei, fizikumuk gyenge. Ám akárcsak a Diablóban, ha túlélik a kezdeti köröket, és magas szintet érnek el, rendkívül veszélyesek. A tolvaj talán a legérdekesebb karakter (még ha az életben nem is szimpatikus), ügyes, ravasz és több lehetőséget is kínál: kémkedhet, lophat, csalhat, és láthatatlanná válhat! Ráadásul minél fejlettebb, annál kevésbé tudják fülön csípni. Tolvaj karaktert csak tolvaj tud felfedezni! Feltétlenül érdemes kipróbálni.

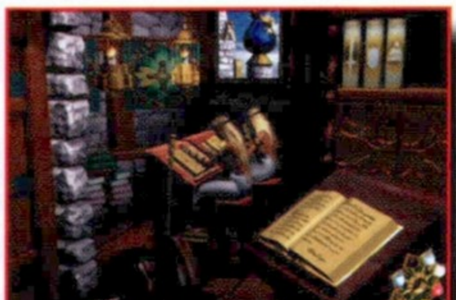
Ha már sikerült eldöntened, melyik karakterrel játszol, jöhet a következő lépés, a "hit" (faith) kiválasztása. Akárcsak a valóságban, ez cseppet sem egyszerű. Meg kell előbb ismerned, melyik mit nyújt, milyen utat kínál.

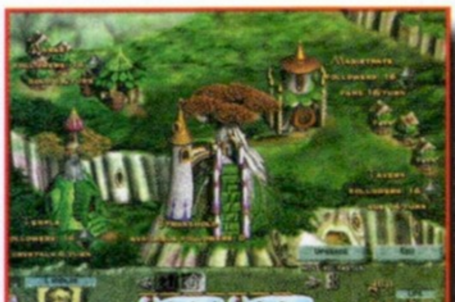
Föld. Lomha mozgású csapatok jellemzik, de sebességükből eredő hátrányukat ellensúlyozza a terepen való jártasságuk és erős páncélzatuk. Támadásuk brutális, igencsak

GALÉRIA

Kinézetre elég pofás a Lords of Magic, de ez nem elegendő a Dark Omennel szemben.







hatékony, védő varázslataik pedig kiemelkedőek.

Víz. Különleges, érzékeny hit. A mágusai különösen gyenge fizikumúak, ám spelljeik talán a legerősebbek. A vizet képesek földdé változtatni! Jól gyógyítanak, és támadó varázslataik is hatékonyak. Nem hiába, a víz erős elem...

Tűz. Egyértelműen a támadás az erősségük mind a harcban, mind a varázslatban. A mágusok természetesen a tűz eleme által felkínált pusztító erő lehetőségeit használják ki. Ezt ellensúlyozandó védőmágiájuk, páncélzatuk és hp-jük gyenge.

Levegő. Lényei gyorsak és repülnek, igaz, emiatt páncélzatuk gyenge. Az egységek mozgását a terepviszonyok nem befolyásolják. Mágusaik hatékony távoli támadó varázslatokat tanulhatnak.

Rend. E hit harcosai kiegyensúlyozottak az erő, a védelem és a mozgás szempontjából egyaránt. A varázslataik általában eme átlagos képességek fokozására szolgálnak.

Káosz. A háború mesterei. Egyszerű, vad temperamentumú, erős barbárok tömegeit képezheted ki rendkívül rövid idő alatt és viszonylag olcsón. A mágusaik varázslatai inkább érdekesek, mint hasznosak, bár a polymorph elég vonzó lehetőséget kínál...

Élet. A legszimpatikusabb és az egyik legerősebb hit. Az elf sereg gyors, hatékony és mindent elsöprő erejű, bár közelharcban gyenge. Páncélzatuk sem túl jó, de általában egy profi íjász csapatnál nincs is rá szükség. Varázslataikban legfőbb szerepet a gyógyítás kap, és hangsúlyos a kifejezetten a halálsereg elleni mágiájuk is.

Halál. Csak akkor választhatod, ha már legalább egyszer kiirtottad Balkoth-ot. A halál serege nagyon durva, jól páncélozott, varázslatai átkot, pusztulást és dögvészt hoznak az ellenfelekre. E hatékony pusztítás ellensúlyozásaként nincs gyógyító varázslatuk, és kizárólag a vámpírok képesek feltölteni hp-jüket. Érdemes kipróbálni, nem mondom, hogy szimpatikus, de tény, hogy egészen más, mint a többi...

Mint láthatjátok, összesen huszonnégyféleképpen lehet kezdeni, ami elég szép számú variációs lehetőséget jelent, nem is szólva arról, hogy minden játék térképe véletlenszerűen generált, szóval a megszállottaknak lesz miből csemegézniük.

Miután minden döntést meghoztál, válassz nehézségi fokozatot! Kezdőknek feltétlenül az "easy" mód ajánlott, a "hard" annyira nehézre sikeredett, hogy azt kizárólag mazochisták és kudarcélményeket jól viselők próbálják ki...

JÁTÉKMENET

Kalandjaidat egy meglehetősen kis csapattal kezded majd, így aztán talán felesleges hangsúlyoznom, hogy Balkoth elpusztítása még easy fokozatban is kicsit odébb lesz. Nem kell sietni, kalandozz és fedezz fel nyugodtan. Igencsak növelned kell hírnevedet és követőid számát, hogy egyenrangú ellenfél lehess a végső összecsapásban. Mivel a játékmenet körökre osztott, nyugodtan megfontolhatod cselekedeteidet.

A játék irányítása és kezelése különben rendkívül egyszerű. Akik játszottak a Heroes of Might&Magic-kel, azoknak talán el sem kéne mondanom. Az egér segítségével választhatod ki az éppen aktiválni kívánt csapatot, vagy a játéktér alatt elhelyezkedő nyilak segítségével válthatsz gyorsan az egységeid között. Miután kijelölted, ki hova menjen, klikkelj a célpontra újra vagy a lábnyomokra. Jobb klikk a deaktiválás. Szinte ez minden, amire a terepen szükséged lesz. Az egységek mozgása természetesen mozgáspontokhoz kötött, ezért előfordulhat, hogy az adott célpont elérése csupán több kör alatt lehetséges.

A kezdeti időszakban a felfedezésé a kulcsszerep. Kisebb, kevésbé erős helyek és épületek meghódítása után már fejlődik annyit a csapatod és a híred, hogy új egységeket toborozhass, nagyobb összetűzésekbe is keveredhess. Igazán a Lords of Magic sem szól másról, mint egyre nagyobb és erősebb sereg összegyűjtéséről és fejlesztéséről, amivel megsemmisítheted ellenfeleidet.

Ehhez nyersanyagokra lesz

szükség, drágakőre, sörre és aranyra. Ezen felül az erőd növekedésében hírneved és követőid száma is közrejátszik. A hírneved (fame) leggyakrabban a csaták kimenetelének függvényében változik, de növelése érdekében rendezhetsz fesztiválokat is a városokban. A népszerűséged arányában egyre többen és többen jelentkeznek majd szolgálatodra. Így még több munkást és katonai egységet nyersz, s ezzel megkezdődhet feltartóztathatatlan előretörésed a nemes cél felé...

ÉPÜLETEK

A játék kezdetén egyetlen, ám rendkívül fontos épület lesz a tied, a főváros. Ebben négy kulcsfontosságú épület található: a kocsma, a piac, a templom és a magisztrátus. Ha az első napokban betérsz ide, mivel még nincs híred, a nép még nem bízik benned, ezért kevés dologra lesz lehetőséged: vehetsz sört, rendezhetsz fesztivált, gyógyíttathatod a csapataidat,

esetleg kereskedhetsz vagy kölcsön kérhetsz. Ezek bármelyikéhez természetesen legalább egy egységednek be kell mennie a városba. Később azonban a városokban további lehetőségeid is lesznek, sőt az árak is barátibbá válnak. Ehhez azonban meg kell hódítanod egy nagy templomot.

Nagy templomok. Talán a legfontosabb épületek. Lehetőleg még az első héten szerezd meg a hozzád legközelebb álló feletti uralmat. Ez rendkívül jó hatással lesz a köznép hozzád való viszonyára. Itt képezhetsz egyébként ún. legendás egységeket, például kőóriást, tűzsárkányt, vámpírt stb. Ezek a lények kivétel nélkül speciális képességekkel rendelkeznek, és rendkívül erősek.

Erőd. (Stronghold). Amint megszerezted az első nagy templomot, lehetőséged lesz a városban erőd építésére. Ezek után újabb és újabb "követők" csatlakoznak majd hozzád minden héten. Ilyenkor híveidet a városban munkába állíthatod, vagy a többi épületben céljaidnak megfelelően kiképezheted. Ha a városi épületekben helyezed el őket, akkor fokozhatod a sör, a kristály vagy az arany termelését, illetve a magisztrátus támogatásával növelheted hírnevedet. Ennek maximális mértéke természetesen korlátozott, ezért ha az adott mennyiség nem elég, érdemes az erődöt magasabb szintre fejleszteni. Ez városfal és kapu emelését is eredményezheti, melynek stratégiai jelentőségét nem hiszem, hogy kellene hangsúlyoznom.

Barakk. Híveidből itt képezhetsz katonai egységeket, illetve lehetőséged van zsoldosok felvételére is (persze csak ha rendelkezel a megfelelő anyagi erőforrásokkal). Ez mondjuk, abszolút nem hasonlít a real-time játékok rendszeréhez, ugyanis az egységet azonnal megkapod, nem kell rá köröket várni. Általában annyi a különbség, hogy a zsoldosok felvétele olcsóbb, ám fenntartási költsége magasabb.

Tolvaj céh. Itt képezheted a felderítőket, a tolvajokat és a lőfegyvert használó egységeket.

Varázstornyok. A mágia használóinak toborzó, kiképző helye.

Könyvtár. Mágusaid segítségével kutathatsz itt új varázslatok után.

Falvak. Ezek a települések két hit birodalmának határvonalán szoktak elhelyezkedni. Ha elfoglaltál egy ilyet, eldöntheted, melyik típusú épületet akarod felépíteni. Vigyázz, mert ezekben a kicsi falvakban maximum egy építményt tudsz felhúzni. Ezeket a településeket egyébként soha nem fejlesztheted magasabb szintre, mint a fővárosodat.

Természetesen a legtöbb épületnél egyaránt adott a fejlesztés (upgrade) és a bontás (demolish) lehetősége is. A fejlesztéseknél vedd figyelembe, milyen típusú karakterrel játszol, és eszerint építtesd

magasabb szintre a barakkot, a tolvaj céhet illetve a varázslók tornyát. Az ellenség elfoglalt épületeit olykor érdemes megsemmisíteni, hiszen őrzésük csak felesleges katonai erőelvonásokat eredményez. Ha viszont az ott felvehető egységek betöltik a nálad lévő hiányosságokat, akkor nem szabad elkótyavetyélni. Ez a Te taktikádtól függ. Saját, kulcsfontosságú helyeidre viszont mindenképpen vigyázz, mert a rongálások nagy, pótolhatatlan veszteségeket jelenthetnek.

Emellett még számos helyet találhatsz szerte a terepen. A barlangok, labirintusok és egyéb misztikus helyek meghódítása leginkább a készleteid növeléséhez és a csapatod fejlődéséhez szükséges. Ezért a túlságosan magas szintű kihívásokat nem érdemes idejekorán megkockáztatni.

Ezzel szemben az aranybányák, sörfőzdék és szobrok napról napra új nyersanyagforrásokhoz juttatnak, amíg a Te irányításod alatt állnak, ezért megszerzésük és birtoklásuk fontos. Sőt, érdemes őket fejleszteni is, mert annál nagyobb lesz a hozamuk.

Érdekesség és jó tudni, hogy az egységeid a katonai épületekben is fejlődhetnek, ha ott megfelelő hős tartózkodik (barakkban harcos, tolvaj céhben tolvaj, a varázsló toronyban mágus). A fejlődés mértéke az épület és az adott hős szintjétől függ.

Egységek

Ebben a programban minden egység más és más képességekkel, speciális tulajdonságokkal rendelkezik, melyek tapasztalati szintjük függvényében változhatnak. A szintlépéshez az egységnek kiképzésben vagy ütközetekben kell részt vennie. A hősök (champion) olyan egységek, melyekkel vezetheted a kisebb csapatokat, tehát értékesebbek és erősebbek társaiknál.

A normál alakulatok típusai: lövészek, gyalogság, lovasság.

A tudnivalóid rém egyszerűek. Egy seregben maximum tizenkét egység lehet: három hős és mindegyik alá rendelve három-három csapategység. Ha az egységeket a terep azonos pontjára viszed, automatikusan egyesülnek.

Ha valamelyik egységről több információra lenne szükséged, akkor dupla klikkel mindent kivesézõ ablakot hívhatsz elő, melyen a következő fontos adatokat láthatod: fenntartási költség, támadó és védőerő, életerő, mozgáspont, mannamennyiség, tapasztalati pontok, erő, ügyesség és bölcsesség. Itt találod a "dismiss", azaz a csapat likvidálásának a lehetőségét is. Ez utóbbi elég hasznos, ha a zsoldosok fenntartása például már gondot okoz. Ha bármelyik ikon funkció nem tiszta, csak tartsd felette a kurzort néhány másodpercig...

* Az összes egység részletes ismertetését hely hiányában a CD mellékleten találod.

Háború

Bevallom nektek, hogy amikor megtudtam, hogy a Lords of Magic ütközetei real-time zajlanak majd, azt hittem, menten fejjel a falnak rohanok. Szerintem a szó legszorosabb értelmében vett stratégia ugyanis mindig körökre kezdődik, így nyugodtan kiadhatod minden egyes alakulatnak az utasításokat. Sőt a csata közben is lehetőséged van arra, hogy bekapcsold ezt a funkciót, és új utasításokat adj ki egységeidnek. Ez az "öszvér" megoldás egyébként meglepően jól működik. Akik pedig nem akarják lejátszani az ütközeteket, kérhetik, hogy a gép kalkulálja ki az eredményt. Ezt nem ajánlom senkinek, bár ritkán, különleges esetekben jobban jársz ezzel a megoldással...

A csata alatt minden egységnek külön-külön megadhatod, mit tegyen. Általánosságban érdemes egy rövid időre elindítani az ütközetet, majd "pause". Így ki lehet figyelni, hogyan helyezkedik el az ellenfél, és ennek függvényében lehet kiadni az utasításokat.

Ugyanis a tengeri csata. Ahhoz, hogy egyáltalán harcolhass a vízi járműveiddel, legalább egy egységnek kell lennie benne (a mozgásához viszont nem szükséges). A hajóágyúk esetenként bizonyos távolságra jól használhatóak szárazföldi egységek ritkítására is. De vigyázz, mert a meneküléssel gondok lehetnek, úgyhogy kockázat is van benne ...

Mágia

Az az igazság, hogy számomra minden fantasy játék kulcsát a mágia jelenti, ezért elég kritikus szemmel figyelem ennek kidolgozottságát és szerepét. Ennek a programnak már a címe alapján is élen kellene járnia ebben a tudományban, de az igazság az, hogy a győzelemhez egyáltalán nem szükségeltetik a varázslatok használata. Pedig a rendszer nem rossz.

Mindenekelőtt szükséged lesz az erődre ahhoz, hogy varázstudót küldhess a könyvtárba. Itt ki kell választanod, melyik spell után kívánsz kutatni. A könyvben jól látható, mennyi időt vesz igénybe a kutatás, és annak előre haladtával a rúnákkal írt szöveg folyamatosan "tisztul". A könyvtárba ültethető

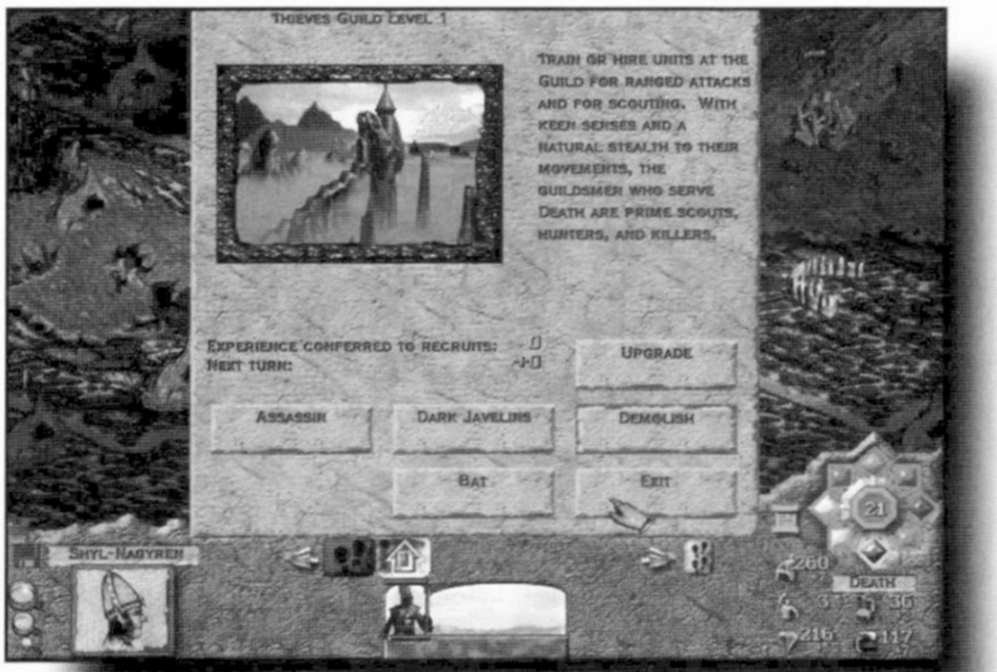
osztott, hiszen ez ad lehetőséget az átfontolt taktikai döntésekre. Ennek ellenére le kell szögeznem, hogy a program harcrendszere nem rossz, sikerült kissé torz módon ötvözni a real-time és a körökre osztott stratégiát. Mégpedig úgy, hogy az ütközet mindig "pillanat állj"-módban

A csatában kiadható parancsok az egységektől függően változnak. Az utasítás lehet közelharci támadás, védekezés, íjászat, varázslat használata stb. Az ikonok egyértelműek, ha ez mégsem elég, marad a help funkció.

Ami érdekes lehet még, az a

varázslók száma a torony szintjének függvénye. Ugyanettől függ, milyen spellek után kutathatsz és milyen egységeket vehetsz fel. Ha aktív mágiával akarsz játszani, akkor igyekezz még a játék korai szakaszában a maximális szintre emelni a tornyokat.

Minden hitnek megvannak a maga globális, valamint támadó és védő varázslatai. A más játékokból már jól ismert tűzlabda, dispel magic, teleport, stb. spellek mellett



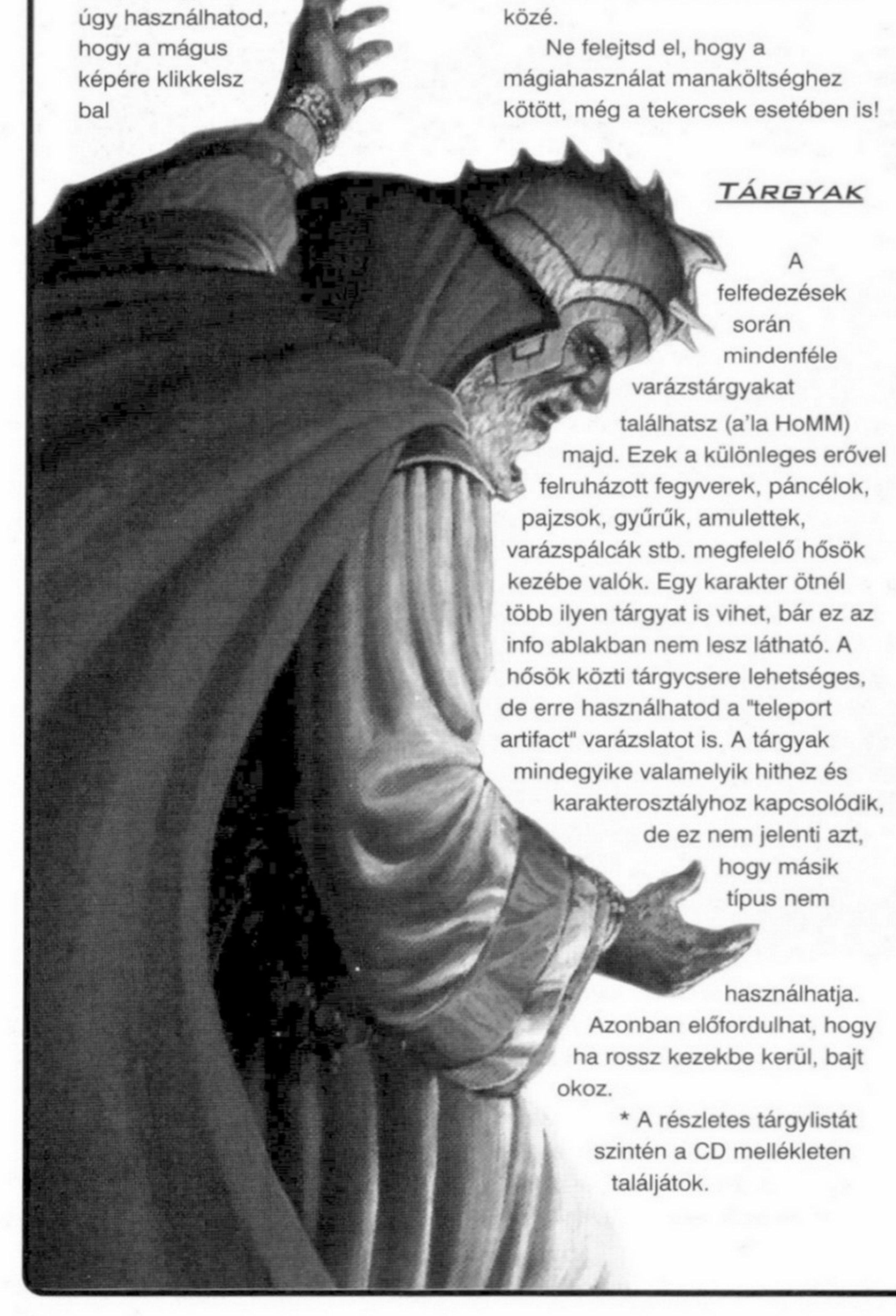
szerencsére van jó néhány új, érdekes varázslat is...

A spellek használata egyébként végtelenül egyszerű. Amennyiben a csatában akarod használni, akkor a mágus aktiválásával rögtön megjelennek a megfelelő ikonok. A terepen ugyanezt úgy használhatod, hogy a mágus képére klikkelsz bal gombbal, majd a használható spellek közül kiválasztod a megfelelőt.

* A varázslatok részletes listáját a CD mellékleten megtalálod.

Ide kapcsolódnak még a terepen található varázstekercsek. Ezeket hitétől függetlenül bármelyik varázstudó használhatja. Abban az esetben azonban, ha a mágus hite egyezik a tekercs varázslatának típusával, használat után a spell bekerül a használható varázslatok közé.

Ne felejtsd el, hogy a mágiahasználat manaköltséghez kötött, még a tekercsek esetében is!



Tárgyak

A felfedezések során mindenféle varázstárgyakat találhatsz (a'la HoMM) majd. Ezek a különleges erővel felruházott fegyverek, páncélok, pajzsok, gyűrűk, amulettek, varázspálcák stb. megfelelő hősök kezébe valók. Egy karakter ötnél több ilyen tárgyat is vihet, bár ez az info ablakban nem lesz látható. A hősök közti tárgycsere lehetséges, de erre használhatod a "teleport artifact" varázslatot is. A tárgyak mindegyike valamelyik hithez és karakterosztályhoz kapcsolódik, de ez nem jelenti azt, hogy másik típus nem használhatja. Azonban előfordulhat, hogy ha rossz kezekbe kerül, bajt okoz.

* A részletes tárgylistát szintén a CD mellékleten találjátok.

Egyéb fontos dolgok

Ha már a tolvaj karaktert választottad, használd ki az általa kínált páratlan lehetőségeket. A legfontosabb képessége mi más lehetne, mint a lopakodás. Ha ezt aktiválod (stealth), akkor a tolvaj mozgása ellenfeleid számára láthatatlanná válik, így meglepheted őket. Persze a módszer nem száz százalékos. A siker nagyrészt a tolvaj tapasztalati szintjének és az ellenség képességeinek függvénye. A faj ugyanígy számít, gondolom mindenkinek logikus, hogy egy tündér ügyesebb lesz, mint teszem azt egy törp... Mindenesetre nem érdemes mágusok közelében lopózni.

A tolvajok nagyszerű kémek, és hasznos adatokat szolgáltathatnak ellenfeleidről. Ha viszont felfedeznek, számíthatsz egy kisebb csatára, ahonnét igyekezz elmenekülni.

A következő hasznos tulajdonság a lopás. Nos, ez igazából bűn, de mit van mit tenni, ha már a lehetőség adott, itt érdemes kamatoztatni. Ennek "menete" a következő: oda kell lopakodni a kiszemelt áldozathoz, s ha ez sikerrel jár, megjelenik a megfelelő akció ablak. Itt már csak ki kell jelölnöd, minek elorozására teszel kísérletet. Ne legyél túl mohó, mert bizony pórul járhatsz!

Ha mindez még nem lenne elég, a tolvajok képesek hősök befolyásolására is (subdue). A csatában összezavart vezér mindenképpen negatív irányba befolyásolja az ellenséges csapat morálját, és az ütközet után a győztes fél oldalára áll. Ekkor viszont lehet kínozni (torture) és vallatni (interrogation), s ezzel esetleg hasznos információkat szerezni. Amennyiben ugyanez véletlenül a Te egyik hősöddel esik meg, csapatokat küldhetsz kiszabadítására. A mentősereg élén természetesen ismét tolvaj menetel...

Politika

Bevallom, jómagam nem sokat foglalkoztam a politikával, egyszerűen támadtam, támadtam és támadtam, de ettől függetlenül van lehetőség például szövetségek kötésére is. A játék kezdetekor a Jók (élet, rend, levegő és víz) semlegesek egymás irányában, csakúgy, mint a Gonoszok (káosz, föld, tűz, halál). A játékmenet során aztán ezek a viszonyok módosulnak. Ha a fő célod éppen Balkoth elpusztítása, nem érdemes a hasonló célért küzdő hit csapatait támadni. Inkább ajánlott velük szövetséget kötni, ami a kereskedelmi vonalat is megnyitja a két fél között. A politika érzékeny dolog, és megfontolandó. Például a szövetségestől is lehet lopni, de ha rajtakapnak...

Ha a terepen egy másik hit csapatával találkozol, lehetőséged van arra, hogy tárgyalásokba bocsátkozz. Ilyenkor adhatsz, vehetsz, cserélhetsz, kérhetsz, kereskedhetsz, ajándékozhatsz stb.

Persze a politikai élet alakulására minden cselekedeted kihat, nem csupán a megkötött egyezségek. Ezért aztán érdemes sűrűn menteni a játékállást, mielőtt tárgyalnál vagy például rombolnál.

Táblázatok

A táblázatok kedvelőinek is lesz mit bogarászniuk, ha a város erődjében kikérik a "report"-ot. Itt aztán minden átfogót megtalálhattok: katonai erő, nyersanyagtermelés és költségek, tárgyak, varázslatok, más hitűekkel való viszony (klikk a megfelelő szimbólumra) stb. Mivel itt gyűlik össze a kémek által megszerzett, valamint a saját

megfelelő szimbólumra) stb. Mivel itt gyűlik össze a kémek által megszerzett, valamint a saját tapasztalataid során nyert információhalmaz, érdemes legalább hetente átnézni.

MAP EDITOR

Igazán erről csak azért írok pár sort, mert van, de különben semmi különös. Én is éppen hogy csak megnézem, mert a számtalan variációs lehetőséget kínáló játék mellett nem éreztem hiányát egy editornak. Ettől függetlenül jól kezelhető, egyszerű, és úgy tűnik, mindenre kiterjedő, szóval alkotó kedvűek, rajta!

KEZDŐKNEK - HOGYAN MARADHATSZ ÉLETBEN

Ha nagyon nem megy egyedül, kezdd el újra, és válaszd az életet (mondjuk harcost)! Kizárólag íjászokat és néhány varázstudót vegyél fel, és fejleszd őket minél magasabb szintre! A hódításoknál kerüld a közelharcot, ha gond van, inkább fuss el! Ne hagyd városaidat és fontos épületeidet őrizetlenül! Különösen figyelj a fővárosra, és tarts a közelben olyan mobilizálható egységet, amelyikkel vészhelyzet esetén zsoldosokat tudsz felvenni! A csatáknál használd ki a „pillanat állj" lehetőséget, ne real-time, inkább lépésről lépésre játssz! A játékállást mentsd el gyakran!

TIPPEK

* Igyekezz minél előbb meghódítani egy templomot, lehetőleg még az első néhány napban. Előtte egy-két alacsony szintű barlangot, lehetőleg hp veszteség nélkül érdemes megtisztítani, hogy az egységed tapasztalati pontjai gyarapodjanak kicsit!

* Vigyázz, a renegátok kedvelik lerombolni az épületeket, ám ha akár csak egy egység őrzi, békén hagyják. Megéri, különben építheted újra őket!

* A csatában a lovasságot tartsd közel az íjászokhoz, hogy biztosítsák a védelmüket. A varázslók elsődleges támadási célpontjai mindig a vezérek és a konkurens varázslók legyenek.

* Vannak olyan varázslatok, melyek addig hatnak a célzott egységre, amíg azt "dispel magic" használatával le nem szedted, vagy ördögűzést nem kértél a templomban (exorcize). Jól fogod látni, mikor van erre szükség,

ugyanis az egység ilyenkor lila, gomolygó füsttel körülvéve jelenik meg.

* Használj felderítőket, így jól követheted az ellenfél mozgását, és gyorsan felfedezheted a térképet!

* Ha azzal játszol, használd ki a levegő egységeinek előnyét, és a vízen át elérhető helyeket gyorsan hódítsd meg!

* Ha a föld seregeit választod, nagyon kell vigyáznod, főleg az élet íjászaival szemben leszel védtelen. Érdemes hirtelen irányváltoztatással mozogni, így kevésbé találnak el.

* Az élet seregeit gyorsan le kell rohannod, különben az íjászai hírmondót sem hagynak belőled. Ha viszont Te játszol az élet oldalán, ne hagyd, hogy közelharcra kerüljön a sor, inkább fuss el!

* Nem igazán a tippek közé való, de azért jobb híján itt jegyezném meg, hogy figyelj oda a terepviszonyokra! Talán nem véletlen, hogy a tűz eleméből táplálkozó lények nem szívesen haladnak át a hófödte tájakon, vagy hogy a vízen csak hajókkal és repülő egységekkel lehet közlekedni...

* Igazság szerint az utolsó és vélhetőleg a legjobb tanácsom ez lehet: játsszál, játsszál és játsszál.

MULTIPLAYER

Ugyan a játékban adott a multiplayer opció, én úgy hiszem, hogy a real-time játékmenet sokkal pergőbb és izgalmasabb, mint a körökre osztott stratégiák kínálta hosszú várakozási időszakok. Szerintem a Lords of Magic nem lesz élvezetes, ha az idő oroszlánrésze azzal telik le, hogy ellenfeleid körének végét várod. Ilyen típusú játékra kategóriákkal jobb a Dark Omen. Bár, ha mondjuk van melletted néhány napi hidegélelem és egy jó könyv, akkor talán kibírod azt a játékosonként minimum száz kört, ami egy ilyen játékhoz kell...

Konklúzió. Hangulatos, nagyszerű és alaposan kidolgozott játék. De sajnos a győzelemhez a finom részletek felfedezésére és használatára nincs szükség. Például a mágiát minimális mértékben kell fejleszteni, sőt akár teljesen elhanyagolható. A politika sem játszik túl nagy szerepet, és a stratégia kidolgozása szintén nem jelent túl nagy kihívást, hiszen a legjobban megint az íjász (illetve bármilyen "táv" fegyvert használó) invázió válik be. A hangulat remek, a grafika csodás, elvileg a játéklehetőség is végtelen, de ezt az utat csak megszállottak fogják végigjárni. A számos bug szintén sokat ront a játék élvezhetőségén. Tetszett, de sokkal többet vártam a programtól és a Sierrától is.

Lily
lilytm@usa.net
lily@freemail.c3.hu

P.S. : Persze megint egy csomó minden nem fért be a cikk kereteibe, de a legfontosabbakat a CD mellékleten megtaláljátok (EXTRA/LOM). Akinek további kérdései lennének, írjon. :-)

INFO

- Sierra On-line
- Inpressions
- stratégia

- P100
- 135 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Heroes of M&M
- Master of Magic

81%

Black Dahlia

VAN ROSSZABB, MINT A HALÁL: AZ ÉLET

A fogházban írom ezt a visszaemlékezést. Bár még ítélethozatal előtt állok, nem kétséges, mi lesz az: halál. Ám én mégsem félek. Az örök álom már nem riaszt többé, mi több, ez az egyetlen, ami megnyugvást nyújthat meggyötört lelkemnek. Hallgassátok meg, mi történt velem.

1942-ben léptem be a C.O.I. kötelékeibe. Tipikus zöldfülű kezdő voltam, tele lelkesedéssel és ambíciókkal. Főnököm rövid, de barátságos üdvözlő beszéde után rögtön a lényegre tért. Tájékoztatott, hogy elődöm megkezdett ügyét kell folytatnom. Átnyújtotta az aktákat, és útba igazított az irodám felé. Búcsúzóul még felhívta rá a figyelmem, hogy nem volt idő az iroda kitakarítására, készüljek fel a legrosszabbra.

Teljesen igaza volt. Iratok, cédulák és mindenféle szemét borította az asztalt, a padlót, és a fiókokban is kaotikus állapotok uralkodtak. Megpróbáltam egy kicsit rendbe szedni a helyet, de nem sok sikerrel jártam. Ám közben néhány érdekes felfedezést tettem. A legelső elődöm listája volt néhány végrehajtandó feladatról. A kipipált részek után még két elvégzetlen következett: felhívni Professzor Strausst, és kitakarítani a helyiséget. Hm. Ez utóbbi igazán kaphatott volna magasabb prioritást is. Találtam még egy jelentést valami okkultizmussal kevert náci tevékenységről, és talán ehhez kapcsolódóan egy interjút prof. Strauss-szal. Ráakadtam egy 38-as pisztolyra is, amit megvizsgálva kiderült, hogy ügyes titkos rekeszt rejt a markolata, benne egy apró kulccsal. A kulcs a szekrényajtóba illett, ahol egy cetlit és az FBI feketelistája kódjainak megfejtését találtam. De az igazi meglepetés csak ezután következett. Tekintetem a lámpaernyőre esett, ahol egy bizonyos részen nem hatolt át a fény. Megvizsgálva kiderült, hogy ezt egy oda rejtett bőrzacskó tele apró rúnákkal és egy pergamentekercs okozza. Egyelőre nem tudtam mit kezdeni velük, ezért inkább hozzáfogtam a rám bízott anyag tanulmányozásához.

Egy rövid jelentést és egy meghívót találtam, mely utóbbiban nácizmushoz kötődő utalásokat véltem felfedezni. Felmerült pár kérdés, amire nem tudtam választ találni, ezért a főnökömhöz fordultam segítségért. Tőle tudtam meg, hogy a nyomozásban egy Merylo nevű detektív is érdekelt, aki a manapság oly „divatos" torzó gyilkosságokkal foglalkozik.

Első utam Hank W. Finsterhez vezetett, akiről a jelentés szólt. Arrogáns embernek bizonyult. Német ősöktől származott, bár ő már Amerikában nőtt fel, és legkevésbé sem szimpatizált a nácikkal. (Persze ha nem így lett volna, akkor sem árulta volna el.) A meghívót egy ismeretlen küldönctől kapta, aki munkát akart szerezni nála. Nem sok sikerrel járt az illető, Finster gondolkodás nélkül kidobta, és vele együtt az egyik alkalmazottját, George Hansent is elbocsátotta, aki a fickót beajánlotta nála. Azóta az illető McGinty's bárjában tölti a „szabadidejét".

Úgy gondoltam, nem árt Meryloval is megismerkedni. A nyomozó alacsony, köpcös ember volt, ám határozott egyéniségnek bizonyult. Nem túl barátságosan fogadott. Nem volt túl jó véleménnyel az iskolából szalajtott kutászokról. Azért annyit ki tudtam belőle szedni, hogy Finster hozzá fordult, mikor a meghívót megkapta, és mindenféle náci összeesküvésről kezdett papolni. Nem vette komolyan: - Az ipse minden bokorban kémeket lát - mondta. Nem is fordított különösebb figyelmet az ügynek, de a küldöncöt azért sikerült azonosítania a bűnözők „fényképalbumában." Nekem is a rendelkezésemre bocsátotta a könyvet, hogy keresgéljek csak, ha úgy tetszik. Ám a legtöbb, amit találtam, egy papír volt Finster cégének fejlécével.

Innét a McGinty's bárba mentem. Hansent nem találtam itt, viszont összefutottam Dick Winslow-val, az FBI egyik munkatársával. Hát, meg tudom érteni Merylo előítéleteit az irodista nyomozókkal kapcsolatban. Nem mintha nem lett volna barátságos - majd kiesett a protézise a fene nagy vigyorgásban, és végig Jimbonak szólított -, de hát istenem, én is csak ember vagyok, nem tudok minden felebarátomhoz pozitívan viszonyulni. Azért elbeszélgettem vele egy kicsit, hiszen szükségem volt az információkra, amiket nyújthat, de persze ő sem ismerte Hansent. Viszont tőle hallottam először, hogy az FBI listát állított össze a gyanús német-amerikai személyekről.

Visszatérve az ügynökséghez elkértem a feketelistát a főnöktől. Nem igazán lepődött meg a kérésemen, de figyelmeztetett, hogy ezek is éppolyan emberek, mint bárki más. Az, hogy valaki fölírta egy papírra a nevüket, még nem jelenti azt, hogy szükségszerűen kémek vagy árulók. Nem is sokat foglalkoztam ezzel a gondolattal, viszont átnézve a neveket, felfedeztem Finsterét és prof. Straussét is. Mindegyik név után egy kód szerepelt. Eleinte fogalmam se volt, mi lehet ez, de aztán az irodámban talált cetli alapján sikerült megoldanom a rejtélyt. A három betű egy telefonszám első három számjegyét jelöli, ám a másodikhoz hozzá kell adni egyet, a harmadikból pedig elvenni. Az ez után következő három számpárosnál pedig az első számjegyből ha kivonjuk a másodikat, megkapjuk a teljes telefonszámot. Fel is hívtam Strauss professzort, hogy megtudakoljam tőle, mit akart tőle az elődöm, de csak a portással tudtam beszélni, aki közölte, hogy a prof. épp nem érhető el.

Itt egyelőre nem tudtam mihez fogni, ezért kimentem egy kicsit sétálni az utcára, hátha eszembe jut valami okos ötlet, de teljesen tanácstalannak éreztem magam a továbbiakat illetően. Csalódottan tértem vissza az irodámba. Egy üzenet várt az asztalon: Miss. Helen Strauss keresett a múzeumból, és találkozni akart velem.

Azonnal hozzá siettem. Pensky, az elődöm, mutatni akart valamit az apjának, de mivel a prof épp városon kívül tartózkodik, úgy gondolta, talán ő is segíthet. Odaadtam neki a tekercset és a rúnaköveket, amiket a lámpaernyőben találtam. Miután megvizsgálta őket, közölte, hogy ezek ősi német írásjelek, amiket talán le tudna fordítani, de ehhez időre van szüksége. Megkérdeztem, hogy mit tud mondani a meghívóról és Finster céges papírjáról. A papírokon szereplő címerekben egy Thule nevezetű társaságra ismert rá, ami állítólag a fekete mágia titkainak felderítésével foglalkozott még Hitler hatalomra kerülése előtt. Mutatott pár törött üvegcserepet, amiket összeillesztve szintén hasonló mintákat mutattak. Ha csak ennyi történik, nem sokra mentem volna vele, de az asztalon álló infravörös lámpával rájuk világítva négy név tűnt fel rajtuk: Finsterlau, Muhlhaven, Landulph és Fischterwald. Egy könyv segítségével a címerekhez egy-egy feladatkört is tudtam kapcsolni, így Fischterwaldhoz például a küldönc tartozott. Talán van valami köze a meghívó kézbesítőjéhez?

Újra megpróbáltam megkeresni Hansent a bárban, ez alkalommal sikeresen. Szerencsétlen fickó eléggé maga alatt volt, másról sem tudott beszélni, mint hogy ha egyszer a kezei közé kapja azt az átkozott Louie-t, aki a balszerencséjét okozta, kitekeri a nyakát. Mát épp el akartam búcsúzni tőle, mikor hátrafordulva a nyilvános telefon mellett a szemembe ötlött egy név: Lou Fielding. Rögtön beugrott egy kép, amit Merylonál láttam, és azonnal tudtam, hogy ő az emberem. Felhívtam a számot, és őt kértem a telefonhoz. De ilyen nevű embert ott nem ismertek. Különös. Talán másik nevet használ. Megpróbálkoztam Lou Fischterwald nevével, és legnagyobb meglepetésemre azonnal tudták, kiről van szó. A Raven clubba küldtek, mondván, hogy ott dolgozik.

Azonnal a megadott helyre

utaztam, de még nem nyitott ki a club. Egy ember kaputelefonon közölte, hogy Lou épp valami missziónál van, de aztán nem árult el semmi többet. Se címet, se semmit. Viszont egy íróasztal alól egy cetlit láttam kikandikálni, és lám, minő szerencse, épp a St. Bartholomew misszió szórólapjára akadtam.

Az ügyeletes a vártnál jóval beszédesebbnek bizonyult. Szinte kérdeznem se kellett, csak úgy dőlt belőle a szó. Egyre azt bizonygatta, hogy milyen jó barátja is ő Louie-nak, még egy fényképet is mutatott, amin együtt voltak Gloria DeMille-lel néhány gengszter kinézetű alak társaságában. Ez végre hasznos nyomnak tűnt, de emberünk semmi esetre sem akart a képtől megválni. Cselhez kellett folyamodnom: megkértem, hogy keressen meg egy csomagot, amit Lou hagyott ott nekem, és míg elvolt fölforgatni az épületet, én szépen kisétáltam a fotóval a zsebemben.

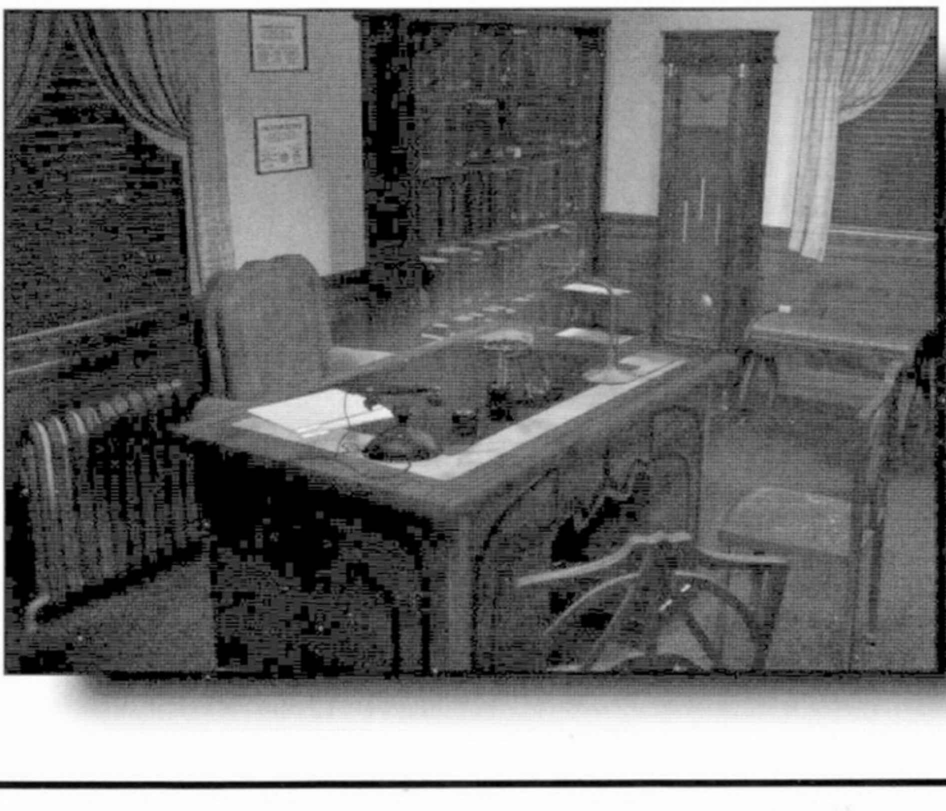
Egyenesen Merylohoz mentem vele, aki fölismerte a három alakot. Megérzésem nem csalt, tényleg bűnözőkről volt szó. Ráadásul Fielding alaposan átverte őket, és egy lyukas garast sem ér az élete, ha az ürgék valahogy rátalálnak.

Úgy gondoltam, mostanra már talán tud valamit mondani Helen a rúnákról. Igazam volt. A kövekkel ugyan ő sem tudott mit kezdeni, de a tekercsen egy rituálé leírását olvashattam, ami Odin isten megidézését, illetve elpusztítását tartalmazta, mellyel a végrehajtó magába zárhatja az istenség erejét. A rituálé kilenc áldozatot követelt, emberi áldozatot. Ez volt az első kapocs az én ügyem és a torzó gyilkosságok között.

Meg kellett találnom Fieldinget, hogy kiszedjem belőle, mit tud. A Raven clubban végre rá is akadtam, de nehéz esetnek tűnt. Nem különösebben hatódott meg az igazolványomtól, de mikor a fényképet felmutatva régi barátaira emlékeztettem, akik biztos örülnének egy kis szentimentális csevegésnek elveszettnek hitt cimborájukkal, rögtön megváltozott a hozzáállása. Szinte kocsonyává lett az előző keménylegény. Azonban még így sem tudtam semmit kihúzni belőle, azt akarta, hogy találkozzam vele később egy biztos helyen. Beleegyeztem a „randevúba".

Mikor a megbeszélt helyre értem, láttam, amint egy embert megpróbált betörni az épületbe. Rákiáltottam, mire hátra fordult és felém lőtt. Üldözőbe vettem, de elrejtőzött egy halom cső mögé. Hogy eltereljem a figyelmét, elhajítottam egy boros flaskát, és mikor előlépett a hang irányába fordulva, beleeresztettem egy golyót. Sajnos túl jól céloztam, meghalt. Átkutattam a tetemet, hátha megtudom ki volt az, de csak egy hotel reklámgyufáit találtam, benne Muhlhaven nevével. Ekkor egy fiú érkezett, aki egy csomagot hozott a nevemre. Meglepődve nyitottam ki a dobozt, elképzelni sem tudtam, mi lehet benne, aztán üvöltve dobtam el magamtól: Louie Fielding levágott feje akadt a kezembe.

A következő nap az irodámban virradt rám. Éjszaka sokáig tartott, míg megbeszéltük a történteket a gyilkossági ügyekben illetékes kollégáimmal, s ez olyannyira elgyötört, hogy az íróasztalomnál ülve aludtam el. Rettenetes álmot láttam. Egy ember állt előttem sétapálcával kezében, melynek végén egy fekete ékkő volt. Megindult felém, majd megállt előttem, és a homlokomhoz nyomta a követ. Égető fájdalom nyilallt az agyamba, mozdulni sem tudtam. Egy csattanás riasztott fel. A zajt Merylo okozta, aki egy lap reggeli kiadását dobta az asztalra.



Meglehetősen feldúltnak látszott, és Louie halála felől kérdezett. Miután elmondtam, amit tudtam, ő is elárulta, hogy megtalálták a testet. A gyilkosság elkövetése egyértelműen a torzógyilkosra vallott. A támadómra terelve a szót még közölte velem, hogy az FBI foglalkozik az üggyel, ők talán tudnak valami újat mondani. Aztán sarkon fordult, és elviharzott.

Most végre megnézhettem az újságot. Találtam egy cikket egy csavargóról, aki állítólag látta a gyilkost egy sétapálcával járkálni. Pont, mint az álmomban...

Megráztam a fejem, hogy kitöröljem belőle a feltoluló érzéseket, és a logikus gondolkodásra összpontosítottam. Elindultam a főnökhöz, hogy megtudjam tőle a legújabb fejleményeket. Az irodája előtt ismerős hang ütötte meg a fülemet: Winslow. Az a kis görény megpróbált befeketíteni a főnöknél. Alkalmatlannak, sőt mi több, gyanúsnak nevezett, mintha engem vádolna Lou meggyilkolásával. Határozott mozdulattal kinyitottam az ajtót. Mikor észrevett, egyszeriben feltűnt az arcán a rá olyannyira jellemző „hello, haver" vigyor, kitörő örömmel üdvözölt, aztán odavetette Sullivannek, hogy később folytatják a beszélgetést, majd távozott.

A főnök gondterhelt arccal fordult felém, látszott rajta, hogy zavarja az iménti incidens, de úgy tűnt - talán éppen ezért -, kezd megkedvelni. Röviden felvázolta a helyzetet, amiből kiderült, hogy az FBI szanatóriumba csukatja Penskyt, az elődömet.

Fontosnak tartottam, hogy egyeztethessek vele, de előbb még más dolgom volt. Elmentem a támadómnál talált gyufás skatulyán olvasott hotel címére. A portásnál mint Muhlhaven egyik barátja mutatkoztam be. Kiderült, hogy itt lakik, de most épp nem tartózkodik a szobájában. Ennél többet azonban sehogy sem tudtam kiszedni belőle, még a szobaszámát sem volt hajlandó elárulni. Valami mást kellett megpróbálnom. Elsétáltam a hall végében álló telefonhoz, és fölhívtam a hotelt. Muhlhavenként mutatkoztam be, és kifogásoltam, hogy nem kaptam meg a mai újságomat. A portás nem ismerte meg a hangomat, így aztán magához rendelte a boyt, hogy felküldje vele a lapot. Gyorsan utána indultam.

Ott álltam a bezárt szoba előtt, és a bejutás lehetőségein törtem a fejem, mikor megérkezett a takarító lány. Bement a szemközti lakosztályba, és a folyosón hagyta a kocsiját. Gyorsan odasiettem, felkaptam róla egy kést, majd az ajtó elé húztam a kocsit, és ráállva felfeszítettem a szellőzőablakot.

Alig fogtam hozzá a szoba átkutatásához, mikor kulcscsörgést hallottam. Bebújtam egy függöny mögé, onnét figyeltem az eseményeket. A szobalány jött két férfival. Egyikük az éjjeliszekrényhez lépett, és a rajta álló vázába dobott egy papírdarabot, majd együtt távoztak.

Előbújtam rejtekhelyemről, hogy megnézzem, mit hagytak itt. Egy tartalék kulcsot és egy fotót találtam egy férfiről és egy (feltehetőleg) utcalányról. A kép hátulján pedig pár soros zsaroló levél.

Egyelőre nem leltem más nyomra, így inkább gyorsan távoztam a szállodából. Egyenesen Louie házába mentem. Belépve egy helyen megbotlottam a padlóban. Egy laza parkettaléc alatt kis házikóra leltem. Valami furcsa volt rajta, elkezdtem a mozgó alkatrészeivel játszadozni. (Akit részletesebben érdekel a megoldás, az aktáimban megtalálhatja LOCKBOX jelszóval.) Rövidesen kiderült, hogy titkos rekeszt rejt, amiben egy pecsétgyűrűt és egy apró kulcsot találtam. A kulcs pont beleillett az egyik szekrénybe, de valamiért mégsem nyitotta ki. Rájöttem, hogy bizonyos rendszer szerint kell mozgatni a zárban. Először az egészet betoltam, majd balra fordítva kihúztam, aztán kétszer jobbra mozdítottam, ismét betoltam, végül az eredeti pozíciójába visszaforgatva megint kihúztam. A fiókban egy fog volt, rajta a különös írásjelekkel.

A kályha előtt is ezekkel a rúnákkal találkoztam. Épp elkezdtem lejegyezni őket a füzetembe, mikor megint látomásom támadt. A szoba körvonalai elmosódtak, újra láttam a sétapálcás ember. Most háttal állt nekem és egy hatalmas húsvágó bárddal épp egy embert darabolt. Aztán felém fordult, és eltűnt a kép. Zihálva tértem magamhoz. Feltápászkodtam a földről, és kitámolyogtam a szobából.

Muhlhaven szállodai szobájába indultam, gondolván, hogy talán az imént talált gyűrű lehet a kulcs az ottani szekrényhez, mert a mintája arra emlékeztetett. A zárba illesztettem a gyűrűt. Tökéletesen passzolt. Megint zajt hallottam az ajtó felől. Megint a függöny mögé rejtőztem. Egy náci egyenruhás katona lépett be, és megállt nekem háttal. Mögé lopóztam, és vállát megragadva felém pördítettem. A saját arcommal néztem farkasszemet!

Egyre jobban kezdtek nyugtalanítani ezek a látomások, de nem tehettem mást, megpróbáltam

nem foglalkozni velük. Magamhoz vehettem egy meghívót a Thule testvériség zárt körű találkozójára.

Itt volt az ideje, hogy jelentést tegyek a főnöknek az eddig történtekről, különösen a zsarolási kísérletről. Kiderült, hogy Muhlhavent már régóta figyelték, de eddig nem sikerült semmi bizonyítékot találni rá, hogy köze lenne a nácikhoz. Annyit sikerült megtudni, hogy gyakorta látogat egy Flanagan's nevű piros lámpás házat. A személyleírásom alapján felismerte az egyik zsarolót Wilhelm Von Hess, egy náci diplomata és feltételezett kém személyében.

Eljött az ideje, hogy megkeressem Penskyt, hátha ő többet is tud mondani az ügyről. Ám ehhez előbb meg kellett tudnom a szanatórium nevét Winslow-tól, de ez túl titkos információ volt ahhoz, hogy elárulhassa.

Elátkozva az összes felmenőági rokonát siettem el tőle. Nem jutott más az eszembe, így Flanagan bordélyházába mentem. Muhlhaven pont nem volt ott, így inkább még egyszer visszamentem az FBI-hoz, hátha mégis szóra tudom bírni vigyori ismerősöm.

Nehéz dolgom lett volna, mivel senkit sem találtam az irodában. De a szomszédos szobából halk nyögdécselés szűrődött ki. Nocsak! Tán csak nem a titkárnővel játszadozik a nyomozók gyöngye? Gyorsan kihasználva az alkalmat, megkerestem a páncélszekrényt. Egy kép mögött bukkantam rá, de nem ismertem a kombinációt. Egy fénykép igazított útba, pontosabban arról egy dátum. Kipróbáltam a kombinációkat: Háromszor jobbra a tizenkilencesre, kétszer bal felé hatra, egyszer jobbra harmincháromra. Sikerült! Megtaláltam a jelentést Penskyről és egy belépőt a szanatóriumba. Ekkor elhallgattak a hangok a szomszédban, én meg gyorsan visszazártam a széfet. Épp időben, mert belépett Winslow, és meglepődve, hogy itt talál, közölte, hogy most nem ér rá, jöjjek vissza később. Nem sokat tiltakoztam, siettem a szanatóriumba.

A főbejáratot megkerülve inkább a hátsó ajtón át mentem beteglátogatóba, hogy ne kelljen mindenféle kíváncsi ápolónők kérdéseire válaszolnom, de így is találkoztam eggyel Pensky szobájában. Ám elég volt fölmutatnom az FBI-os igazolványt, mire szép csöndesen távozott. Mint az új COI ügynök mutatkoztam be, mire Pensky egy „na, végre küldtek valakit!" kiáltással üdvözölt. Penskyről kiderült, korántsem olyan őrült, mint amilyennek mondták. Igaz, elég hihetetlen dolgokról mesélt. Egy természetfölötti kő, a Fekete Dália, és a torzógyilkos kapcsolatáról. Ekkor újabb álom szállt rám.

Beszippantott egy tükör, és belépett a szobába a mészáros. Előhúzott egy bárdot, és már épp lesújtott volna Penskyre, mikor hirtelen magamhoz tértem. Bár csak pár pillanatig tarthatott a látomás, nem maradt észrevétlen. Penskynek is voltak „álmai", de rátalált egy módra, amivel kizárhatja őket tudatából. Három nagy hatalmú amulettre volt szükség. Az egyiket, egy holló tollát már sikerült megszereznie és elrejtenie az irodában, a farkasfogat én találtam meg, a varázskönyvnek viszont még mindig a Testvériségnél kellett lennie. Mindenképpen be kellett hát jutnom a Raven clubban lévő partira.

Ismét elnéztem a bordélyba. Ezúttal ott találtam Muhlhavent, kedvenc nőjével szórakozva. Kezdetben meglehetősen arrogánsan viselkedett velem szemben - ami az adott helyzetet tekintve teljesen érthető is volt -, de mikor a fotót felmutattam, visszább vett egy kicsit. Megtörten mormolta maga elé, hogy Van Hess azért zsarolja őt, hogy valahogy bejuttassa a partira. Elmondta, hogy ez nem olyan egyszerű, mert szüksége van egy meghívóra az ő aláírásával és a Testvériség pecsétjével. Rettenetesen megrémült, mikor idáig érve beszámolójában egyszer csak az orra elé toltam egy meghívót, és autogramot kértem tőle. Aztán mégsem sokat akadékoskodott, mivel a pecsétet úgysem szerezhettem meg. Tévedett.

Mint Penskytől megtudtam, a múzeumban tartottak egyet a Thule Testvériség pecsétnyomói közül. Helen bele is egyezett, hogy zárás után kipróbálhassam. Csakhogy a mintázat nem olyan volt, mint amilyen nekem kellett volna. Megvizsgáltam egy kiállított tekercset... Újabb álom. Egyre rosszabbul viseltem ezeket a „kirándulásokat", viszont amíg nem voltam magamnál, lecsúszott a pecsét fedőlemeze, és öt tárcsa vált láthatóvá. Ezekkel lehetett a megfelelő mintát kiválasztani. (Ennek is utána lehet nézni RINGDING címszó alatt.)

A kész meghívóval már nem volt gond bejutni a bálra. Azonnal lecsaptam Von Hessre, és már épp megszorongattam volna egy kicsit, mikor a fene Winslow-t is odaette. Rosszabbkor nem is érkezhetett volna, mert míg odébb ráncigált pár sznob külsejű emberhez, Von Hess kisurrant egy ajtón át a helyiségből. Gyorsan kimentettem magam, és utánaeredtem... volna. De mostanra visszatért posztjára egy őr, akinek eddig is az ajtóra kellett volna ügyelnie, és nem akart beereszteni. Más utat kellett keresnem. Egy forgatható szervírozó asztal alakjában találtam meg, de mielőtt berontottam volna a szobába, még ki kellett csalogatnom kedvenc kémemet. A forgó asztalra egy leveses tálat helyeztem lefordítva, majd arra egy tálcányi poharat úgy, hogy azok a túloldalon lepottyanjanak. A nagy csörömpölésre persze berontottak az őrök, Winslow és a ki tudja, honnét, előkerült Merylo is, és mind azon kezdett veszekedni, hogy „ki csukja le a betörőt." Végül aztán az FBI üdvöskéje győzött, én meg besurranhattam az üresen maradt szobába.

A lámpát fölkapcsolva fura asztal tűnt elém. Minden szék előtt egy címer volt látható, valamint két rúna. A rúnák alatt pedig apró bemélyedés, amibe beleillesztve a pecsétgyűrűm egy fedőlap csapódott fel, és egy idézetet olvashattam. Az egyik címerhez viszont nem tartozott zár.

Valahonnét nagyon ismerős volt az asztal közepén olvasható idézet: a Penskynél talált tekercs fordításából. Ez volt a kulcs a kombináció megfejtéséhez, így a zár nélküli helytől jobbra indulva a következő sorrendben nyitottam fel a rúnákat: 7, 5, 2, 1, 4, 9, 8, 6, 11, 10, 3. A felnyíló ajtó alatt megtaláltam a könyvet is, amit kerestem.

Visszamentem Penskyhez, hogy elkészítse az amulettet, de nem volt a szobájában, csak az ápolónő. Mikor a beteg után érdeklődtem, megdöbbenve bámultam rám. Fogalma sem volt, kiről beszélek.

Napokig képtelen voltam rájönni a rejtély megoldására, mi több, semmi más nyomot sem találtam. Aztán egy reggel üzenet várt az asztalomon: bizonyos Madame Cassandra keresett, akit állítólag Pensky kért meg, hogy hívjon föl. Sietve indultam a megadott címre, hogy mielőbb választ kapjak a kérdéseimre. Madame Cassandra médiumnak mondta magát. Pár héttel ezelőtt le sem álltam volna egy ilyen emberrel beszélgetni, de most mégis odafigyeltem arra a spirituális maszlagra, amiről beszélt. Azt állította, hogy csak a saját világában győzhetem le a lelkemet zaklató gonoszt, ezért hipnotizálnia kell. Belementem a dologba.

Nem tudtam, hogy mire vállalkozom. Ez a világ félelmetesebb volt, mint a legrosszabb rémálom. Mindenfelé érthetetlen dolgokkal találkoztam, és mindössze annyit tudtam, hogy kapukat kell keresnem. Az elsőt rövidesen megtaláltam, és nemsokára ki is tudtam nyitni. Fölösleges lenne elárulnom, hogy csináltam, mivel azóta megtudtam, hogy elég lett volna a CANCAN szót kiejtenem előtte.

Ekkor a „kozmoszba" kerültem, égitesteken átszelve kellett előre jutnom, de fogalmam se volt, melyik hová vezet. Kiléptem a transzból, hogy segítséget kérjek Cassandrától. Mutatott egy könyvet, amiben elolvashattam, hogy melyik bolygórúnához melyik név tartozik. Aztán visszatértem, és a következő utat jártam végig: Szaturnusz, Mars, Merkúr, Vénusz, Nap, Hold, Jupiter, Föld és végül Thule bolygója.

Egy medencéhez érkeztem, szélén mintás kövekkel. Ha egyet a vízbe dobtam, felszínén egy képsor jelent meg, amint emberek bizonyos dolgokat csinálnak. Láttam, amint valaki elrejt valamit egy rekeszbe a fal tövében, valamint amint a gyilkos bevonszolja egyik áldozatát a csatornába. Már tudtam, hogy hol van a búvóhelye, csak meg kellett találnom.

Körbejártam az ismerősöket, hátha valamelyikük tud segíteni. Elkértem Merylotól az eddig fellelt bizonyítékokat. Fényképeket, vallomásokat, véres újságkivágásokat. Átadott egy össze-vissza hajtogatott meghívót is, amit Von Hess ejtett el a letartóztatáskor.

Az egyik fényképen felismertem azt a férfit, aki álmomban elrejtett valamit a szobájában. Elmentem Santiniék lakására. Az áldozat édesanyja rendkívül segítőkész volt, noha látszott rajta, hogy még nem heverte ki fia halálát. Nem is akartam sokat alkalmatlankodni, gyorsan és óvatosan kutattam át a szobát. Valami furcsát vettem észre az egyik ablaknál. Lekapcsoltam a villanyt, és lehúztam a rolót. A kintről beszűrődő fény egy fotó körvonalait mutatta meg, amin Santini állt Lou Fielding mellett a Raven clubban. Aztán az egyik sarokban a titkos reteszre is ráakadtam, ahonnét többek között egy köteg pénz és egy üzenet került elő Penskytől, amiből kiderült, hogy Santinitől vette a rúnaköveket, és feltehetőleg ezért ölték meg a fiút. A pénzt átadtam az édesanyjának, aztán mentem megkeresni a gyilkost.

Mikor a csatornákhoz értem, egy embert pillantottam meg, amint a nyílást elzáró rács lakatjával bajlódott. Aztán megláttam a sétapálcát is a kezében, és felismertem a gyilkost. Rákiáltottam. Megijedt, és kapkodó mozdulatokkal

föltépte a rácsot, de közben megvágta a kezét, aztán berohant a sötétbe. Én utána. Keletnek indultam, de alaposan eltévedtem, és elvesztettem nyomát. Aztán egy zsákutcában vércseppeket pillantottam meg a csöveken. Láttam, hogy csavargatták a szelepeket. Én is elkezdtem játszadozni velük. Mikor mindegyikben egyforma volt a nyomás, egyszeriben kinyílt egy titkos ajtó. Mögötte viszont egy másik volt, amin egy kereszt alakú bemélyedést vettem észre, pont mint Von Hess medálja. Csakhogy ő Winslow foglya volt, nála vannak a dolgai is. Bár nem nagyon bíztam a sikerben, muszáj volt megpróbálnom megszerezni tőle a keresztet, de ő csak úgy egyezett bele, ha velem tarthat. Ha neked ez kell! – gondoltam, és elindultunk.

A kereszt tökéletesen illett a nyílásba, és rövidesen be is léptünk az ajtón. Illetve csak én, mert Dick valamitől megijedt egy kissé, és kereket oldott. Egyedül mentem tovább. Újabb ajtót kellett kinyitnom, mint azt a BARBELL nevű résznél le is írtam. Ismét egy ajtó előtt álltam, de ezt már bárhogy is próbáltam, képtelen voltam kinyitni. Találtam viszont egy szellőzőnyílást, amin át a Raven clubba láttam, ahol újra megpillantottam a gyilkost. Épp valami csuhába öltözött át, aztán egy gyertyatartóval kinyitott egy szekrényajtót, és berakta a ruháit. Végül a könyvespolcon matatott valamit, majd eltűnt egy titkos szobában.

Rohantam vissza a clubba, hogy valami személyes tárgyat kerítsek a Mészárostól, amit Cassandra szerint fölhasználhatok ellene a medencénél. Fölmarkoltam a medálját (NIMBLE), majd visszatértem a Madame-hoz, hogy megint hipnotizáljon. Aztán az új álomkövet bedobtam a vízbe, és láttam, amint a gyilkos egyszer csak felkiált, aztán felébredtem. Valami történhetett! Siettem vissza a clubba, de előbb még beugrottam Meryloért, hogy legyen valaki, aki szükség esetén fedez engem. Együtt megkerestük a titkos ajtót nyitó könyvet, és beléptünk a rejtekhelyre. Érthetetlen dolgot láttam: a feltételezett gyilkos egy vértől lucskos oltáron feküdt... feldarabolva.

Pont ekkor futott be Winslow is meg az emberei a nyomunkban loholva. Ők akarták begyűjteni az összes elismerést az elvégzett munkáért. Vad vita alakult ki közöttünk, mikor egy férfi odalépett hozzánk, és halk hangon közölte: Pearl Harbort lebombázták a japánok. Háborúba megyünk.

Évekkel később, '45-ben találkoztam legközelebb a gyilkos nyomával. A szövetséges erők rábukkantak egy óvóhelyre, amiben különös jelek látszottak a falakon. Engem bíztak meg vele, hogy vizsgáljam meg őket. A régi rúnák voltak, amikkel már azelőtt is találkoztam. Egy ajtót is láttam, amin körbe bolygók voltak fölrakva. Rájöttem, hogy úgy lehet kinyitni a zárat, ha az összes bolygó világos oldala fölfelé néz, egy istenség képére. Újabb terem, három szekrénnyel. Mindegyik valamilyen logikai fejtörővel volt lezárva (LADYBUG, KEYPUNCH, GEAROIL). Kettőben már ugyan semmit sem találtam - valaki megelőzött -, de a harmadikban ráakadtam arra, amit oly régóta kerestem: a Fekete Dáliára!

De még annyi időm sem volt, hogy kicsit jobban megvizsgáljam, mikor belépett két katonai rendész és lefoglalta a Dáliát. Hiába tiltakoztam, csak annyit mondtak, hogy nyújtsak be kérvényt az ezredesnél, ha meg akarom kapni. Addig is elviszik megőrizni.

A kérvény elment, de válasz nem érkezett rá. Aztán vége lett a háborúnak is, megkezdődött a háborús bűnösök üldözése. Egy barátomtól azt az értesülést kaptam, hogy több magas rangú náci tiszt él egy elhagyatott kolostor alatt az ausztriai határon. Ami az ügyet érdekessé tette, az az volt, hogy állítólag az utóbbi időkben feldarabolt holttestek kezdtek feltűnedezni a környéken.

Rögtön összecsomagoltam, és elindultam utánanézni a dolognak. A kolostorban nem volt világítás, így aztán a zseblámpám fényénél kellett átkutatnom a termeket. A borpincében egy lépcső tetejéről egyszer csak valami csörlőféleséget vettem észre. Jobban megvizsgálva kiderült, hogy valóban az, méghozzá az egyik sarokban lévő kút kötelét kezeli. Lejjebb engedtem egy kicsit a kötelet, majd a biztosító karral lelassítottam, aztán rámászva leereszkedtem a kút mélyére. Sajnos a zseblámpámat közben elejtettem, de az öngyújtómmal még tudtam világítani. Valahol félúton járhattam, mikor a falban egy folyosó nyílását vettem észre. Átlendültem a peremen, és innét folytattam utam.

Egy útvesztőben öt szobára leltem. Négy ezek közül egy-egy sírt rejtett, az ötödikben egy oltár állott, mellette négy oszloppal. Az oszlopokon mozgatható gyűrűk voltak, mindegyiken rúnákkal. Be kellett állítani valami kódot, hogy odébb mozduljon az oltár, és továbbmehessek. A kódokat a sírokban lehetett megtalálni. Az egyik kinyitásához egy kulcs kellett, a másikon egy tologatós játékban kellett kihúzni a négy zárókövet a helyéről, a harmadikon nem volt zár, viszont csak pár üres lapot találtam, amiket megnedvesítve megjelentek rajtuk az írásjelek. Az utolsóhoz pedig gyilkos lépcső vezetett, ahol csak az R rúnákra szabadott lépni. Szerencsére megjegyeztem a felfelé vezető utat, mert különben visszafelé nem tudtam volna lejutni.

Volt még egy másik előnye is az így szerzett rúnasoroknak. Ezekkel együtt már elegendő kapocs állt rendelkezésemre, hogy össze tudjam rakni a Fekete Dália másolatát. A trükk mindössze annyi volt, hogy a kapcsokon lévő rúnák biztosan egymás mellé, alá vagy felé kerülnek. Akadtak persze átfedések is, de azok nélkül nem is tudtam volna mit kezdeni.

Mikor összeraktam a követ, belehelyeztem az oltár alatt talált koporsón lévő szobor kezébe. Valami vörös fény kezdett pulzálni a szobor szemeiből. Körüljárva a koporsót egy látcsőszerűséget találtam, amibe benézve csak fényeket láttam. Addig forgattam a sarkokon lévő köveket, míg ki nem tisztult a kép, és egy tűzpiros kő tűnt fel. Akkor az egyik oldalon lévő tükörbe nézve az egyik falon másnak láttam a díszítést, mint a többit. Egy tőr volt belerejtve, amit kihúzva egy ajtó nyílt meg, amin át a náci támaszpontra jutottam.

És épp Von Hess karjai közé futottam! Szerencsére a katonai kiképzés során az én karjaim is megerősödtek, és azok bizonyultak erősebbnek, különösen, mivel egy pisztolyt szorongattak. Elkezdtem kikérdezni a kémet, mikor legnagyobb megdöbbenésemre egyszeriben Winslow állt előttem. Azt állította, hogy ugyanazt a fülest kapta, mint én, de Von Hess véletlenül elszólta magát. Kiderült, hogy ő is a nácikhoz tartozik, és a Fekete Dáliára fáj a foga! Ám többet nem mondhatott, mert Winslow beleeresztette a pisztolya teljes tárát. Utána én következtem volna. Hátrahagyta az egyik emberét, hogy végezzen velem, de én voltam az ügyesebb. Előrántottam a tőrömet, és a katona mellébe vágtam.

Valahogy sikerült megszöknöm a támaszpontról, és beszámoltam a feletteseimnek a történtekről. Ekkorra érkezett meg a jelentés is, melyben közölték velem, hogy az általam igényelt Fekete Dália eltűnt. Állítólag egy fiatal repülősnek lett eladva, aki nemrégiben hunyt el egy különös szerencsétlenségben. Megkerestem a katona barakkját, hogy átnézzem a holmiját, hátha megtalálom az ékkövet. De csak egy fényképet találtam egy lányról, meg egy köteg levelet. Egy épp itt lődörgő katona elmondta, hogy ez a fiú barátnője volt, aki mindig kapott tőle valamit. Mikor megkérdeztem, hogy egy fekete kő nem volt-e az ajándékok között, furcsállva mondta, hogy pont ezt kérdezte tőle az a fekete cigarettát szívó ürge is. Winslow! Ő is a kő nyomában van, de előttem jár. Akkor már tudhat a lányról.

Azonnal visszarepültem az Államokba, és jegyet váltottam az első Los Angelesbe induló vonatra. Tudtam, hogy Winslow is oda fog utazni, de azt nem, hogy pont velem egy vonaton.

Ez csak akkor derült ki, mikor a felszolgáló személyzet elfelejtette kiüríteni a hamutartót az ebédlőasztalomnál. Ott voltak azok a török cigarettacsikkek. Megkérdeztem a pincért, hogy ki ült a helyemen az előző turnusban. Nem tudott válaszolni, de nem is nagyon törte magát, simán faképnél hagyott. Nekem kellett kibogarásznom az ülésrendből Matt Collins nevét. Tehát ezt használja.

Hátramentem a főkalauzhoz megkérdezni, melyik Collins fülkeszáma, de ő sem volt hajlandó elárulni. Valahogy mégis rá kellett jönnöm. Visszamentem a csomagtérbe, ahonnét magamhoz vettem egy spárgát meg a vagoncsatlakozás tervrajzát. Aztán a spárgát rákötöztem egy koffer fülére, amit a földről egy ládára állítottam, a másik végét pedig a vészfékre, aztán gyorsan berohantam a kalauzhoz. Ekkor billent le a táska, meghúzva a féket. A kalauz elment utánanézni a dolognak, hátrahagyva a kocsijában az utaslistával.

Winslow nem volt a fülkéjében. Átkutattam a fiókokat, és az egyikben egy papírlapot találtam. Ahogy forgattam, észrevettem, hogy tintás lett tőle a kezem. Aztán szédülés fogott el, és elájultam. Nem tinta volt, hanem bőrön át felszívódó drog.

Női hang ébresztett, azt akarta megtudni, hogy mit csinálok a kocsijában? Megpróbáltam elmagyarázni, hogy keresek valakit, de meg se hallgatott, egyszerűen kidobott az ajtón. Nem volt nehéz dolga, mert még mindig elég kába voltam.

A kalauzzal találkozva megtudtam, hogy Winslow az előző állomáson átszállt egy másik vonatra, ami gyorsabban ér L. A.-be. Azt mondta, a „barátom" úgy sietett, hogy még a csomagjait sem vitte magával, majd érte küldet valakit. Ez már érdekes volt.

A poggyászkocsiban megtudtam a listából Winslow holmijának a

számát, így rá is leltem egy hatalmas utazóládára. Ismertem ezt a típust, a zárakat meg fogókat mozgatva egy titkos fiókot találtam, benne egy faragott kővel (BOXTOP). Dühödten téptem le a ládáról a címkét, és cseréltem le a szomszédos bőröndére. Legalább volt egy kellemetlen meglepetésem Dicky fiú számára.

Nem volt más teendőm, elindultam megkeresni szépséges ismerősömet, aki oly hevesen bánt velem a fülkéjében. Az étkezőben találtam rá, és leültem az asztalához. Elnézést kértem tőle az előzmények miatt, aztán beszélgetni kezdtünk. Összebarátkoztunk, míg az utazás tartott, és megígértük egymásnak, hogy tartjuk a kapcsolatot megérkezés után is.

Ezt aztán a véletlen be is tartatta velem. L.A.-be érkezve első dolgom volt felhívni a rendőrséget, hogy figyelmeztessem őket a gyilkos jelenlétére. Először meg sem akartak hallgatni, de aztán mégis kiküldtek egy nyomozót a szállodámmal szomszédos gyorsétkezdébe. Egy igazi bunkót sikerült kifognom. Nem is hallotta, amit mondtam neki, csak megfenyegetett, hogy alaposan megjárom, ha hülyítem őt. Aztán felállt, és szó nélkül elsétált. Ekkor futottam össze Alice-szal, a vonatos lánnyal, aki, mint kiderült, pont az én szállodámban szállt meg. Megbeszéltük, hogy inkább később találkozunk a szobámban.

Folytatnom kellett a nyomozást. Elmentem a pályaudvari csomagmegőrzőbe, megtudni, ki vette ki Matt Collins csomagját. Csakhogy nem akarták kiadni az információt. Fel kellett adnom egy csomagot erre a címre, hogy majd aztán átvéve aláírhassam az elismervényt. Kikaptam egy üres dobozt az első kukából, és expressz „elpostáztam". De hiába volt a cím ugyanaz, mint ahol föladtam, meg kellett várnom, míg a csomag áthalad a hivatalos utakon, hogy átvehessem.

Addig legalább volt rá időm, hogy elnézzek Elizabeth Short, a repülős barátnője lakására. Már nem lakott ott, nemrég dobta ki a főbérlője, de néhány cucca ott maradt. Így például egy hotel bárjának szalvétája. Elmentem az adott címre, ahol a bárpultosnak megmutatva a lány fényképét felismerte azt, de közölte, hogy még nem érkezett meg.

Visszanéztem a pályaudvarra, ahol végeztek a formaságokkal. Mikor aláírtam az átvételi elismervényt, láttam, hogy Collins cuccát egy ABC nevű szállító vállalat vitte el. Felhívtam őket telefonon, de már senki nem dolgozott náluk. A címüket viszont megtudtam, és úgy döntöttem, majd én megkeresem, amire szükségem van. Egy kis betörés már igazán nem számít.

Meglehetősen kaotikus állapotok uralkodtak a cégnél. Semmit nem lehetett egyszerűen megtalálni. Egy szállítólevélről leolvastam Collins aktájának a számát (SOIAKP52), aztán előkerestem a papírokat. A csomagot az Al King Productions nevű cégnek vitték egy TV stúdióba. Oda már nem tudtam bejutni, mert őr állt az ajtóban. Visszatértem hát a bárba, hogy Elizabeth Shorttal találkozzam.

Ott ült a pultnál, és meglehetősen részeg volt, mire megérkeztem. Vettem neki még egy italt, és megpróbáltam rábeszélni, hogy adja nekem a Dáliát. Már majdnem sikerült is, mikor csöngött a telefon, és egy rendőrdetektív közölte, hogy egy feldarabolt hullát találtak, és kérték, azonnal menjek a tetthelyre. Csak jóval később fordult meg a fejemben, hogy honnét tudhatták meg, hogy a bárban vagyok.

Több mint egy napja vártam már, hogy Elizabeth hívjon, míg aztán én mentem el a Hotel Biltmore-ba. A pultos fiú közölte, hogy Liza nincs a szobájában, aznap látták utoljára, mikor velem beszélt. Felmentem a szobájához, hátha mégis otthon találom, de senki sem nyitott ajtót a kopogtatásomra. Kimásztam a tűzlétrára, ahonnét az ablakkeret tetejét benyomva átkutathassam Liza szobáját. De egy megőrzői kulcson kívül semmi egyebet nem találtam.

Remélve, hogy talán időközben mégis hívott otthon, visszatértem a szobámba. Miss Short helyett azonban Maxwell nyomozót találtam ott. Még meglepődni se volt időm, mikor meggyanúsított, hogy meggyilkoltam Elizabeth Shortot. Egyszeriben én lettem az első számú közellenség. Alice mentett meg, aki pont ekkor lépett be, és azt hazudta, hogy a gyilkosság éjjelén vele voltam. Nem értettem, miért teszi ezt értem. Még kevésbé, mikor kettesben maradtunk, és a nyomozásaim iránt érdeklődve beszéltem neki a stúdióról, mosolyogva megígérte, szerez nekem egy belépőt.

Most, hogy megtudtam, mi történt Lizával, nekem kellett megtalálnom a követ. Először is elmentem a pályaudvarra, és kinyitottam a 37-es csomagmegőrző szekrényt. Egy számlát találtam egy eladott „nagy méretű fekete kőről". Azonnal az antikvitás boltba siettem, de Winston megint megelőzött, elvitte a követ. Viszont itt hagyta a gyilkos sétapálcáját. Játszott velem. Utolsó száz dolláromon megvásároltam a botot. Ez is tartalmazott egy reteszt, amit a karon lévő rúnák beállításával nyitottam ki a kriptákban talált kódokat beállítva. Egy egyelőre semmitmondó térkép bukkant elő.

Következő utam a stúdióba vezetett, ahol megtaláltam a Collins nevére érkezett csomagot. Al King vette át. Mikor közöltem gyanúm Alice-szel, hogy a főnöke Winslow bűntársa, kinevetett, és meghívott King lakásába, hogy megbizonyosodjam, tévedek. Elfogadtam a meghívást. Al nem sokat törődött velem, gyorsan elvonult három cicababával pezsgőfürdőt venni. Ezalatt én átkutathattam a lakását. Számos jelet találtam, ami Al ellen szólt. Aztán mikor belenéztem az ablaknál álló távcsőbe, a 0.5, 27-es koordinátákon egyszer csak megpillantottam Winslowt. Egy ház tornácán állt, és vadul integetett.

Odahívtam Alice-t, és a lelkére kötöttem, hogy azonnal menjen haza, és ne nyisson senkinek ajtót, csak nekem. Aztán amilyen gyorsan csak tudtam, Winslow házához siettem.

Ahogy a bejutás módjaival próbálkoztam, egyszer csak beszakadt alattam a padló. Valami meleg lében landoltam. Vérben! Üvöltve pattantam föl, és kezdtem fölmászni a létrán. Ekkor viszont kigyulladt fölöttem a ház. Arra nem menekülhettem, az egyetlen ajtó meg le volt lakatolva. Kétségbe esetten téptem föl a szekrények ajtajait. A harmadikhoz érve valami belenyilallt a kezembe: a kilincs egy rúnát égetett a húsomba. Nem törődtem a fájdalommal, föltéptem az ajtót, és egy kulcsra leltem. A zárt ajtóéra.

Tombolva, vértől csatakosan rohantam vissza Al King lakása felé. Nem foglalkoztam a zárnyitással, az ajtót betörve rontottam be.

Mindent összezúzva, darabokra törve, összevérezve találtam, csak egy vetítőgép állt épen a szoba közepén. Bekapcsoltam, és végignéztem, amint Winslow apró darabokra vágja Kinget. Többször kellett megnéznem a filmet, mire feltűnt, hogy a filmen a falióra más időt mutat. Odarohantam, és öt órára állítottam a mutatókat, majd mikor a kis emberke előjött, öt perccel visszább. Az egyik polc félrehúzódott, és egy barlangba jutottam.

Egy távoli sarokban Alice-t láttam meg, kikötözve. Gyorsan kiszabadítottam a mellette talált késsel, mikor valahogy átváltozott Winslow-vá, és leütött. Aztán megérkezett a valódi Alice, élettelen szemekkel, és fegyvert fogott rám. Látszott, hogy kábítószer hatása alatt áll, nem tud rendesen gondolkodni. Aztán... lassan elfordult a pisztolyt tartó keze, egyenesen a halántékához. Egy lövés... Istenem!

Innentől már szinte semmire sem emlékszem. A düh és fájdalom elborította az agyamat. Csak képkockák villannak be, amint felmarkolom a pisztolyom, és Winslow után ugrom egy dimenziókapuba. Már elkezdődött a megidézési rituálé. Érzem, hogy nem tudok rendesen mozogni. Megpróbálok rá célozni. Aztán az utolsó pillanatban a kezében tartott Fekete Dáliát lövöm szét. Majd elájulok.

Egy rendőr térített magamhoz. Maxwell detektív ordítozva fröcsögött az arcomba, és rohadt gyilkosnak nevezett. Letartóztattak és ide hoztak. Biztos vagyok benne, hogy bűnösnek fognak találni, és felkötnek. Nem baj, már nem félek. Van rosszabb dolog is a halálnál.

Bird

INFO

- Take 2
- Take 2
- Kaland

- Pentium 60
- 50 MB HD
- 8/16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 2x CD
- SB comp.

- Ripper
- Gabriel Knight 2
- Phantasmagoria

89%

Blaster!

Lövöldözős remix

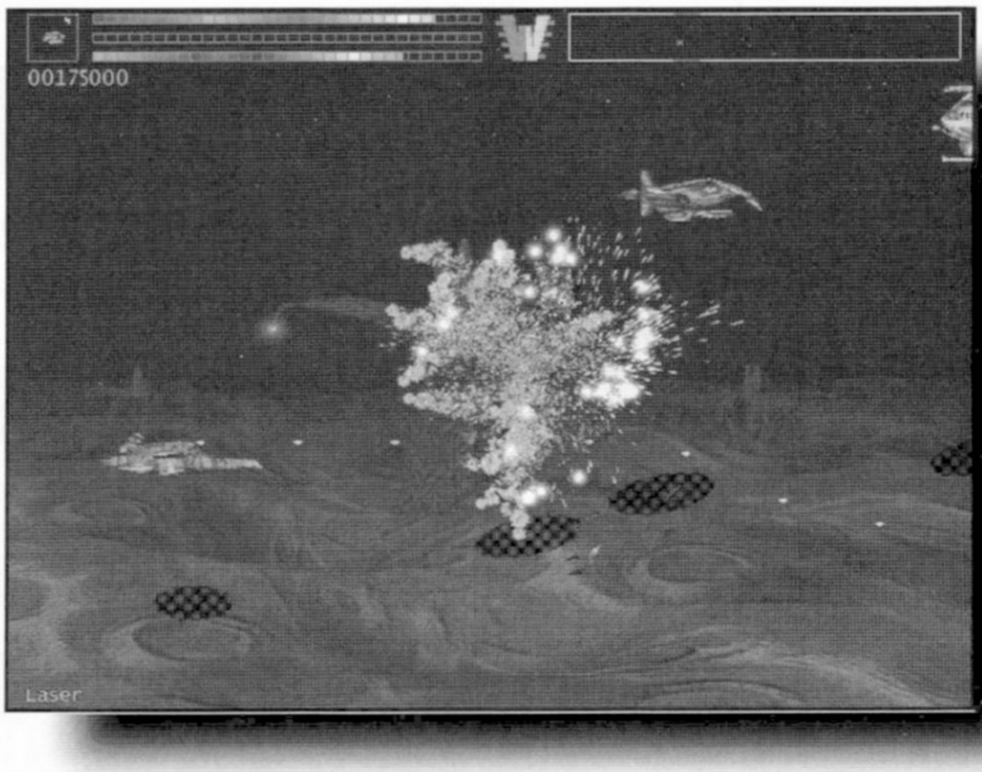
...szótárbejegyzés Sakman nagy értelmező kéziszótárából...

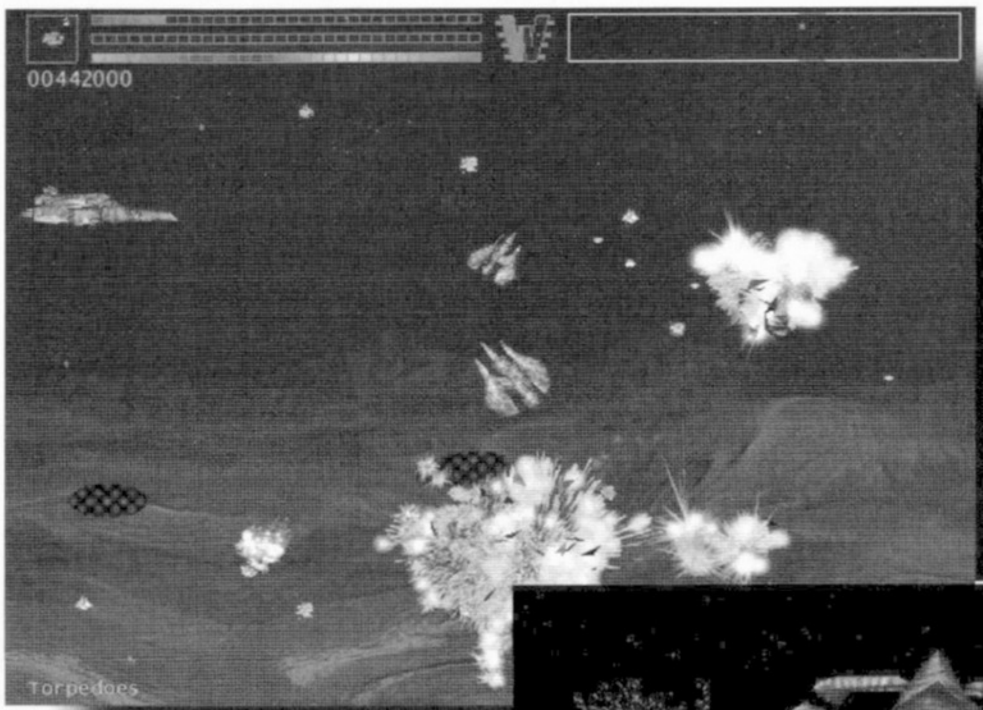
ticsung - **I.** főnév; lövés(ek), robbanás(ok) hangja, ill. ezekre utaló hangutánzó szó. **II.** ige; ***~ol*** lövöldözős játékkal játszik, nyomkodja a tűzgombot, stb.

A számítógépezés hőskorában a lövöldözős-űrhajós kategória volt talán a „legfoglalkoztatottabb". Végy egy űrhajót, helyezd el a képernyő alján, szereld fel ezerféle fegyverrel, és szabadíts rá felülről millió ellenséget. Tűz! A felállás lehet oldalsó nézetben is, ami ugyanaz, csak pepitában. Ez a játékfajta viszont kihalóban van, hiszen 98-ban már a 3D az úr, és nem divat a parallax scrollozós (ticsung) lövöldözős játék. Akad azért néhány említésre méltó darab a kereskedelmi kategóriában, példának okáért itt van a Reap is. A shareware kategória már gazdagabb, de igazán színvonalas darabokat jóformán alig találunk.

A TopWare cég neve totálisan ismeretlen számomra. Nem is csoda, hiszen egy kis német kiadóról van szó. Jelen pillanatban kb. 30-40 féle CD-ROM kiadvánnyal vannak jelen a piacon, melyek nagy része német nyelvű. Játékszoftverből nincs túl nagy választékuk, de több ígéretes fejlesztést karoltak fel, és ezek nemsokára piacra kerülnek (remélhetően angol nyelven is).

A Blaster! egy átlagosnak tűnő lövöldözős játék, de jócskán akadnak benne átlagon felüli részek is. Sok régebbről visszaköszönő dolgot tartalmaz. Mint a kategória ősismerője, több olyan játékelemet fedeztem fel benne, ami régebben megjelent játékokban már el lett sütve. Nos, ez az a dolog, amit igazán nem lehet egyetlen játékfejlesztő szemére sem vetni. Mint köztudott, mindenki szeret jót csinálni, és egy régebben sikeres dolog felhasználása (újrafeldolgozása, lekoppintása, továbbfejlesztése) ismételten sikerrel kecsegtet.





A sztori szokásosan bugyuta, a játék folyamán az átvezető animok folyamatosan közelebb visznek a teljes történethez. A lényeg, hogy támadnak az idegenek, és persze nekünk kell lépni ez ügyben is. A játék az idegenek bolygóján játszódik, ahol egy hatalmas bombát kell megvédenünk és végigkísérnünk egészen az idegenek központjáig, hogy az ott kifejthesse a (számunkra) megfelelő hatást. Minden főszint 4+1 pályából áll, ebből a páratlanok víz alatt, a párosak pedig az űrben játszódnak. A pályák végén (kivéve minden negyediket) ún. miniboss várja a túlvilágot, az ötödik pálya pedig a szokásos megaboss-irtósdi. A víz alatt nem scrollozik a pálya folyamatosan, hanem a bomba haladása az irányadó. Az megy előre, s mi meg utána. Épp ezért itt meg is tudunk fordulni, és visszafelé is haladhatunk. Kétféle irányítás lehetséges, az egyiknél ha a relatív „hátra" iránygombot megnyomjuk, akkor azonnal megfordul a hajónk, a másik fajtánál pedig csak farol (ALT+iránnyal fordul). Az űrben a szokásos folyamatos előre scrollozó pályákat találunk. A megabossnál egy speciális szembescrollozós rész következik. Itt két kis vonalka jelképezi a hajónk két szélét, az ellenség lövedéke ezeken kívül ártalmatlan. Az irányítás hamar megszokható, főként, ha beállítottuk a fordulós opciót a nekünk megfelelőre. A nagyobb hajókból kieső extrákat nem árt felszedegetni, de ezek a cuccok nagyon sérülékenyek. A speckó fegyver muníciója sajnos véges, de az alaplézert lehet majd permanensen tápolni. A megabossnál a hosszan lenyomott tűzgomb nagyobb lövést eredményez. Minden pálya után kapunk jelszót, ami észrevételem szerint azonos szintre többféle is lehet.

A játék összhatása nem kiemelkedő, de kétségkívül jó. Grafikailag nagyon szépen kivitelezett, az átvezető animok átlagosak, a CD-s soundtrack is jónak mondható. Feltétlen pozitívum, hogy gyengébb gépeken is játszható (486DX2-66, 8MB RAM), valamint hogy DOS alatt fut. Az UniVBE miatt viszont szívtam egy kicsit, mivel az 5.53-as nem ismer egy csomó új kártyát és chipsetet, pl. a RIVA 128-at sem. A Matrox Millennium kettessel majdnem feladtam. Ekkor átnyálaztam a gépkönyvet, és megtaláltam a megoldást. Ha a kártyánk amúgy is tudja a VESA 2.0-t, akkor indítsuk /NOVESA paranccsal.

Nos, ennyit a Blaster!-ről. Az értékelést kissé megdobja a játék bolti ára, ami igen kedvező, kb. harmada a szokásos összegeknek.

Sakman

INFO

- Topware
- Metropolis
- Akció

- 486DX2-66
- 46 MB HD
- 8 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

◆ The Reap
◆ Vanguard

80%

F-22 Raptor

ELSŐKÉNT AZ ELLENSÉG HARCIKEDVE HULLIK LE

A Raptor már a második NovaLogic szimulátora annak a gépnek, amelynek komoly szerepet szánnak az USA légi fölényének minden helyzetben való megteremtéséhez. A választékra nem panaszkodhatunk, mivel rövid idő alatt ez már a harmadik F22 szimulátor, amelyben próbára tehetjük magunkat az ezredvégre jellemző "apró-cseprő" hadászati villongásokban. A korábbi számban bemutatott DID feldolgozás - ahogyan azt tőlük megszokhattuk - igen magasra helyezte a mércét. Bár a hardcore szimulátor rajongóknak nem tódult szemükbe a vér, mikor az F22 Ligthning II-ért a boltokba rohantak, az NL most bemutatta a Raptort, amely egyrészt annak folytatása, másrészt a Lockheed Martinnal közösen fejlesztett Fighter sorozat első tagja.

A játék fejlesztése során tanácsokkal szolgált egy Vietnamot is megjárt veterán tesztpilóta, aki nemcsak az YF-22 próbarepülésein, de az F117A lopakodó berepülésében is részt vett. Hogy az ő hatására mennyivel kerültünk közelebb a valamennyi szimulátor által beígért "valósághűséghez", azt az ilyen téren megelhető meghatározó tapasztalat hiányában nem tudom eldönteni, annyi viszont bizonyos, sikerült neki tekintetemet a monitorra ragasztani.

Mivel az igazi szimulátorrajongók úgyis próbára tesznek minden új pilótafülkét, majd kialakítják saját, komoly előzetes tapasztalataikon alapuló véleményüket, ez az ismertetés elsősorban nem nekik szól. A Raptor látványvilága - hasonlóan a többi mostanában megjelenő szimulátoréhoz - és a hozzávaló eszköz elérhetősége hozzájárul ahhoz, hogy azok is kedvet kapjanak némi légi harcra, akik eddig nem éppen sugárhajtású bádogsárkányokban találták meg az elsődleges közellenségüket. Ebből a szempontból a Raptornak igen kedvező tulajdonsága, hogy igazán nem okoz gondot a gépet levegőbe juttatni, levadászni néhány banditát, majd befejezni a küldetést. A könnyebb kalandot kedvelők nem fogják fájlalni, hogy egy laza gombnyomással megszabadulhatnak a leszállás "fölösleges" gyötrelmeitől, vagy éppen a rakéták felszerelésénél nem kell aggódni a fizikai és műszaki korlátok miatt, ha éppen tűzijátékot akar rendezni a légtérben.

A program gépigényét tekintve egyrészről pozitív az, hogy mindenféle 3D gyorsító hardwer nélkül sem túlzottak az igényei, másrészről viszont ma már nem ártana legalább opcionálisan lehetővé tenni a 3D cuccok által kínált minőségi ugrást.

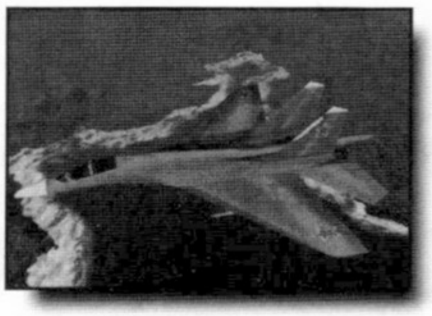
Ellenfeleink nagy részét szokás szerint az orosz harci gépek teszik ki, de egyes hadszíntereken találkozunk NATO gépekkel is. A földi és vízi célpontok meglehetősen szegényesek. Egyébként jellemző a teljes játékra, hogy a talaj a textúrán kívül csak az esetleges célpontot és a repterünket tartalmazza. Ehhez igazodik fegyverzetünk is, ami megegyezik a LightningII-vel. AMRAAM és Sidewinder a légi célpontok és JDAM bombák a földiek ellen. Mindezt kiegészíti a 20mm-es gépágyú, amivel igen komoly feladat leszedni egy gépet – főleg, ha éppen nem nagyon érünk rá.

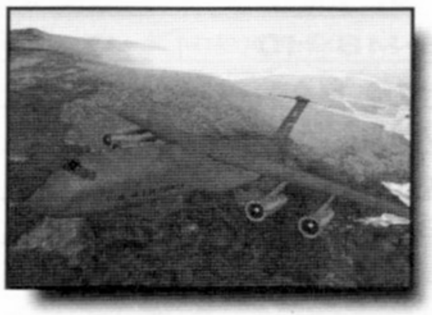
A küldetések cselekménye folytonos, egyetlen konfliktus megoldásáig vezet. A missziók oly módon is összefüggenek, hogy egy elpusztított egység a továbbiakban nem fog szerepelni. Az önálló gyakorló küldetések mellett öt hadszíntéren kell teljesíteni feladatokat.

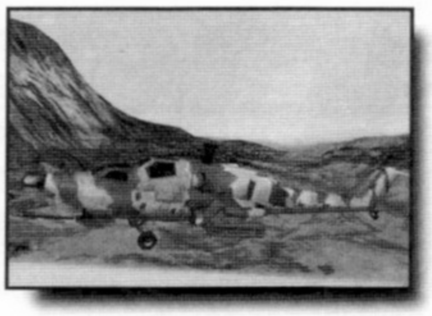
Angola : itt egy forradalmi katonai szervezet 50, ENSZ feladatot teljesítő embert ejtett túszul. A kiszabadítási akcióban kell közreműködni. Jordánia : Iraki erők határmódosító megmozdulását kell leállítani. Oroszország : Renegát orosz katonai alakulatok veszélyeztetik a moszkvai vezetést, akik érdekes módon az USA-hoz fordulnak segítségért! Kolumbia : Az új katonai rezsim a birtokában lévő modern haditechnikai eszközökkel a Panama-csatornát kívánja befolyása alá vonni. Irán : A Perzsa-öblön

GALÉRIA

Ezek a képek bizonyítják, hogy lehet gyors és szép szimulátort csinálni 3D kártya nélkül is.





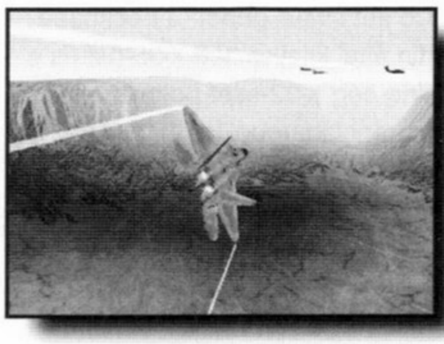


keresztül Szaúd-Arábia kerül veszélybe, az orosz haditechnikával telepumpált Irán által.

Ezekből is látszik, hogy igen változatos terep felett repkedhetünk, de ezek elsősorban a domborzat magasságában és a felület színezésében térnek el. Az egyes küldetések komplexitása egyre nő a játék során, amelyek nem nélkülözik a komolyabb kihívásokat sem. A jordániai túszkiszabadítás csúcsküldetésében egy heli osztag hatol be a célterületre. Sikerüknek kulcsa, hogy egy F15-ös kötelék sikerrel kikapcsolja az ellenség légvédelmét. A mi feladatunk a légtér folyamatos biztosítása, ami a célpontok komoly rangsorolását teszi szükségessé.

A virtuális pilótafülkében szabadon körbenézhetünk, így letekinthetünk a fedélzeti műszerek képernyőire is anélkül, hogy át kellene váltani egy másik képernyőre. A felbontás miatt azonban így vajmi keveset tudunk leolvasni a műszerekről. Szerencsére nem is lesz nagy szükségünk a HUD-on megjelenő információkon kívül másra. Mivel a gép sárkánya lopakodó tulajdonsággal ruházza fel az F22-est, ezért a fegyverzet is a törzsbe van rejtve. Észlelhetőségét a saját radar használata jelentősen növeli. Ugyanerre vannak hatással a kiengedett futók, a bombakamra nyitott ajtaja, de még a sérült burkolat is. Az AWACS légi harcálláspontok segítségével nincs is szükségünk a belső radar folyamatos használatára ahhoz, hogy 360°-ban mindent láthassunk. A repülési modell figyelembe veszi a gép pillanatnyi súlyát, ami az üzemanyag és a hadianyag csökkenésével lesz egyre könnyebb. A küldetések sikerének egyik kulcsa a wingmannel való kommunikáció. Tízféle parancs adható a kísérőnek, amelyek segítenek saját fegyverzetünk optimális kihasználásában. A gép általi rádiókommunikáció komoly adalék ahhoz, hogy tényleg a pilótafülkében érezd magad. Kár, hogy nem lehet válaszolni nekik!

Mivel a játék csak korlátozott ideig tud új küldetésekkel megbízni bennünket, érdemes néhány szót vesztegetni a hálózatos játéklehetőségre is. Természetesen mindenféle kapcsolati lehetőséget használhatunk a soros kábeltől az Internetig. A legérdekesebb dolgok az Interneten zajlanak. Játszhatunk Death Matchet, a klasszikus mindenki mindenki ellen formában. A gépek egy 80 mérföld átmérőjű terület különböző reptereiről indulnak. Bármikor leszállhatnak utántöltésért, és játszhatnak akár 99 találatig is egy körben. Ennél érdekesebb a Raptor Air War, a csapatjáték. A neten máris szaporodnak a Raptor repülőszázadok. Egy század tagjai csak a jelszó ismeretében csatlakozhatnak a játékhoz, amelyben az ellenfél bázisának az elpusztítása a feladat. Igazi együttműködést igénylő feladat, mivel a század feloszlik bombázó és vadász szerepekre. A bombázók nem vihetnek levegő-levegő rakétát és fordítva. Ezt mindenképpen érdemes kipróbálni. Sajnos kimaradt a kétgépes leader-wingman lehetőség, de semmi sem lehet tökéletes. Személyes véleményemben meghatározó, hogy bár a C-64 és az Amiga fénykorában egyetlen szimulátort sem hagytam ki, egy idő után lemaradtak a programok a fejlődő igényektől, így elvesztették motivációjukat, egészen mostanáig. A mai szimulátorok már megérdemlik ezt a műfaji meghatározást. A Raptor számos apró hibát és kifogásolható részt tartalmaz, de ezek nagy része nincs hatással a játszhatóságra. Az, hogy éjszaka a hold és köztünk is vannak csillagok, vagy a külső nézeten megtekintve mindenhonnan látunk rakétát indulni, csak a helyéről nem, olyan hibák, amelyek nemcsak a veterán szimulátorrajongók szemét szúrják. Talán a következő még jobb lesz. Bízzunk benne, hogy a szimulátorok továbbra is töretlenül fejlődnek majd, ahogyan eddig tették. Addig is vessük rá magunkat a banditákra, ahogy azt a hús-vér ragadozók is teszik! Roger?



Az ide vonatkozó net oldalak:
http://www.novalogic.com
http://novaworld.com

Lázi

INFO

- Novalogic
- Novalogic
- Szimulátor

- P120
- 112 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 4x CD
- SB comp.

◆ F22 Lightning II

86%

Joint Strike Fighter

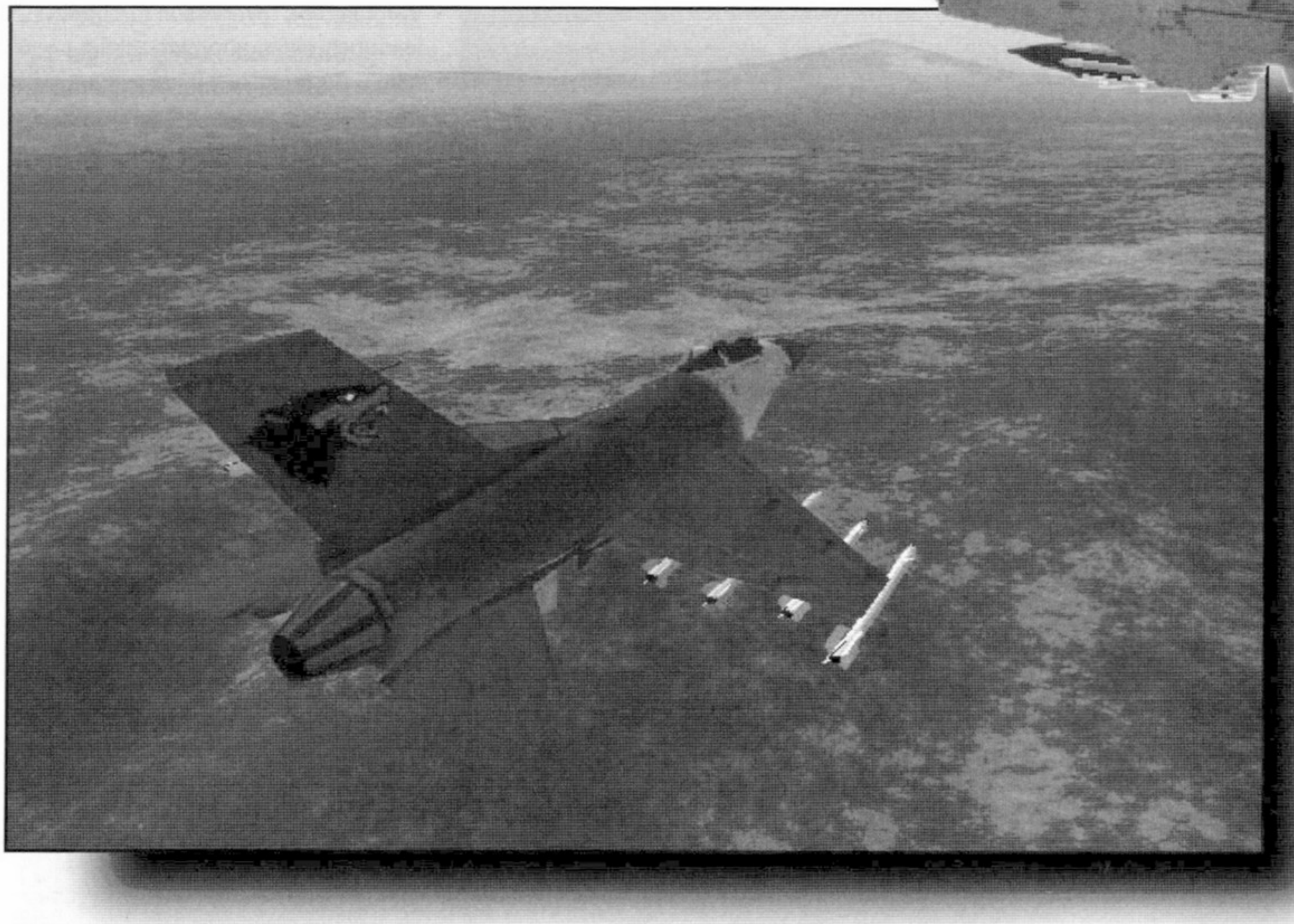
A JÖVŐ EZRED VADÁSZAI

Lassan már unalmassá kezdenek válni az ötödik generációs vadászgépekkel, főleg az F-22-vel foglalkozó szimulátorok. Ennek egyik fő oka az, hogy a különböző cégek kiadásainak játékmenetében, minőségében, de főleg tartalmában szinte semmi, vagy csak nagyon kis különbségeket lehet felfedezni. Ezek miatt már igencsak egyhangúvá kezdenek válni ezek az általában csak középkategóriásnak nevezhető programok. Az Eidos kiadó - mely eddig csak Jetfighter sorozatáról volt híres szimulátoros berkekben - elsőként ismerte fel ezt a problémát, s úgy határozott, hogy megjelentet egy új, igen eredeti témát feldolgozó programot: a Joint Strike Fighter-t.

A program nem kitalált alapokra épít, hanem a XXI. században szolgálatba álló, elsősorban támadó szerepkörrel rendelkező amerikai haditengerészetnél, tengerészgyalogságnál és légierőnél rendszeresítésre kerülő, jelenleg azonban még csak rajzasztalon létező két rivális gépet: a Lockheed Martin által kifejlesztett X-35-öst és a Boeing cég X-32-esét dolgozza fel. A konkurenciaharcból végül győztesen kikerülő gép fogja majd az amerikai fegyveres erőknél leváltani az addigra már kiöregedett típusnak számító F/A-18-ast, az F-16-ost, és az AV-8B Harrier II-t.

Mindkét JSF gép tervezésében elsődleges szerepet játszott a lopakodó technológia felhasználása, mely a velük szemben támasztott követelmények alapja volt. Ehhez járul az általuk leváltandó típusok mindegyik, mai napig kiemelkedő pozitív tulajdonságainak túlszárnyalása: nagyobb hatótávolság, szuperszonikus utazósebesség, legalább olyan manőverezőképesség, mint amilyennel az F/A-18-as vagy az F-16-os rendelkezik, két közepes hatótávolságú AMRAAM légiharcrakéta és két lézervezérlésű precíziós bomba belső felfüggesztéseken való tárolása, legmodernebb technika felhasználása a gépek rendszereiben és a sárkányszerkezetben, alacsony ár.

Az első dolog, ami megfogja az embert a JSF-ben, az a program grafikája. A fejlesztő csapatnak - akik egyébként az Interloop névre hallgatnak - sikerült egy olyan grafikus engine-t megalkotniuk, mely még nagy felbontásban is lenyűgöző sebességgel mozgatja a részletesen kidolgozott tájat - ami néhol még az igazán profi DiD-s F-22 ADF minőségét is felülmúlja. A programban található összes domborzati elem lekerekített, ám ami még ennél is jobb, hogy ugyanolyan jól néznek ki földközelben, mint mondjuk negyvenezer láb magasból.



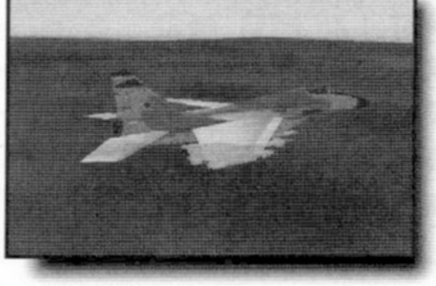
Sok szimulátorral szemben szokták felhozni azt a negatívumot, hogy nem lehet bennük érezni a földközelben száguldó gép sebességét. A JSF-ben erre a problémára egy igen elegáns megoldást találtak, melynek lényege az, hogy egy bizonyos föld feletti magasság elérése után a program kis fákat(!) kezd elhelyezni a talajon, amiket lényegesen gyorsabb sebességgel tud alattunk mozgatni, mint a náluk jóval nagyobb felbontású textúrákat. A speciális effektek - mint például: az átlátszó köd vagy füst, lens-flare -, illetve a napszakváltások nagyban emelik a program egyébként is jó hangulatát, és mivel ezeket software-es úton hozták létre, élvezetükhöz nincs szükségünk semmilyen 3D-s kártyára.

A program alapból Direct3D-vel fut 16 bit színmélységben, s így az ilyen szabványt támogató videokártyák illetve 3D-s gyorsítók nagyban hozzájárulnak a megfelelő sebesség eléréséhez – ami egy 200-as MMX Pentiumon körülbelül 31 fps. (A sokak - többek közt Shoebaron - által már rég elavultnak tekintett 133-as Pentium gépemen egy Velocity 128-al teljesen folyamatosan mozgott 640x480-as felbontásban minden részletesség bekapcsolása mellett.) A grafikát 320x200-as felbontástól egészen 1280x1024-ig(!) lehet változtatni, így mindenki saját gépének teljesítményéhez tudja állítani.

Egyik érdekessége a programnak, hogy lemodellezték benne az életbelinek megfelelő legtöbb időjárási elemet: szelet, esőt,

GALÉRIA

Napjaink egyik legszebb szimulátora, mely ugyan nem éri el a DID-s realisztikát, de mégis játszható és élvezhető egy bizonyos szinvonalon.



de még a havat is. Ennek megfelelően a felszállással csak szembeszél esetén próbálkozzuk, ugyanis oldalszélben gépünk egy bizonyos sebesség elérése után elkezd abba az irányba bedőlni. Ez nagyon nem egészséges, főleg akkor nem, ha még nem emelkedtünk el a talajtól, ugyanis ilyenkor szárnyunk – az esetek többségében – belecsapódik a földbe, minek következtében az egész gép felrobban! Egy ilyen alkalommal vettem észre, hogy futóműveink külön-külön mozognak, ami teljes mértékben megegyezik életbeli társaik működésével. Ami viszont ezzel nem egyezik meg, az az, hogy ha letérünk a kifutópályáról, és rámegyünk valamilyen dombra vagy kiemelkedésre, akkor gépünk szabályszerűen elkezd rallyzni! Ott fog a földön pattogni, teljesen mindegy, mennyivel megyünk – igaz, hogy a JSF pályázat egyik kitétele volt, hogy a futóműveknek erősnek kell lenniük, de azért ez egy kicsit túlzás -, sőt ha így elérkezünk valamilyen lakott településre, akkor a kisebb házakon szó szerint keresztül lehet menni. Visszatérve az

távolságuk és végül az, hogy csak gépágyúval lehessen harcolni. Ezeknek megfelelően kiválasztottam, hogy 06.00-kor kezdődjön a buli wingman nélkül két ellenség ellen, elsőre csak gépágyú használatával. Miután betöltötte a terepet és a szituációt, egyből radar ki, a biztonság kedvéért ECM be, majd

égő darabkák igen jól néznek ki, ám semmiféle károsodást nem okoznak gépünknek, ha véletlenül beléjük repülünk. A virtuális pilótafülke az F2 megnyomásakor válik láthatóvá. Az kabinban található összes műszer, kijelző s ezek megjelenítése kísértetiesen hasonlít az EF2000-ben fellelhetőkhöz, s ugyanazt a

teljesen elmegy a kedve és inkább kikapcsolja, élethűség ide vagy oda.

Ezzel el is érkeztünk a campaign menüponthoz, ahol négy hadszíntér közül választhatunk, melyek a következők: Korea, Kolumbia, Afganisztán, Kola-félsziget. A négy térségnek egyenként 2.5 millió négyzetmérföldnyi területét

időjárásra, ha az eső elkezd esni, akkor a föld felszínére köd száll, ilyenkor természetesen a látási viszonyok megfelelő mértékben lecsökkennek. Szeles időben úgynevezett turbulenciák keletkeznek a levegőben, amikbe belerepülve heves rázkódással válaszol gépünk.

Bevezetésként mindenkinek a főmenüben található, gyakorlásképpen is felfogható Dogfight opciót ajánlanám, hiszen a későbbiekben elsődleges feladatunk a légi fölény biztosítása lesz... Itt többféle lehetőség közül választhatjuk ki a számunkra megfelelőt: napszak, időjárás, wingmanek száma, hullámonként érkező ellenséges gépek száma és ezek pilótáinak színvonala,

megkeresni az ellenséget. Először egy F-16-ost és egy Szu-35-öst kellett lelőnöm, akiknél úgy látszik, hogy nem érvényesült a főmenüben beállított nehézségi szint - veteranra állítottam, de a gépek még rám sem lőttek. (A hatodik menetben azért már kicsit beindul a dolog, de még ezt is túl lehet élni...) Fegyvereink minden hullámban érkező ellenséges gép elpusztítása után újratöltődnek, ami nagyon pozitív dolog, mert legalább a lőszerrel nem kell spórolni – aki viszont ezt megszokja, az sokat fog bosszankodni a hadjáratok során, ugyanis akkor ez az opció nem él! A robbanások úgy általában jóra sikerültek - bár néhol igencsak kétdimenziósnak néznek ki. A felrobbanó járművekből származó

320x200-as képet adják. Nagyon jól néz ki a belső nézetben látható végtaganimáció: mindkét kezünk mozog (egyik a joy-on, másik a gázkaron, - ami idáig nem is lenne valami nagy újítás), de még az oldalkormányokat kezelő lábunk mozgását is lehet látni. Az F2 újbóli megnyomására válik a padlock view – célkövető nézet – aktívvá, melyben az EF2000-ből ismert kabintető-tükröződések segítenek a tájékozódásban, ha a követendő cél kikerülne látómezőnkből. A külső nézetek meglepően jóra sikerültek. Sajnos a programokban még mindig nem tudják elérni a megfelelő helyzetfelismerő képességet, ezért néha igencsak rászorul a "pilóta" a PAUSE gomb használatára – ami mondjuk nem túlságosan élethű, ám nagyban növeli túlélési esélyeinket –, ám ilyenkor nem lehet a nézetek között válogatni. Sajnos nagyon csúnyára sikerült a gravitáció miatt testünkre ható erők általi blackout illetve redout ábrázolása: az ugyan igaz, hogy a látásunkat kívülről befelé szűkülő körként és nem egy csapásra vesztjük el, de ez egyszerűen nem áll ekkora pontokból - sajnos az embernek ettől

modellezték le műholdfotók illetve domborzati térképek alapján. (Ez összesen 10 millió négyzetmérföldet jelent, s evvel ez a PC-s szimulátorokhoz valaha is lemodellezett terület.) Fő célunk a négy küldetéssorozatban elsődlegesen a légi fölény megteremtése, valamint a fontosabb földi célok megsemmisítése. Ezek általában taktikai célok - tehát nem arról szól a dolog, hogy mindenkit el kell törölni a föld színéről –, melyek többsége utánpótlási vonal, a kommunikációs hálózat illetve reptér. Ahogyan haladunk előre a történetben, egyre nehezebbek lesznek a teljesítendő küldetések - itt érvényesül főleg a nyitóképernyőn beállított ellenségek színvonala.

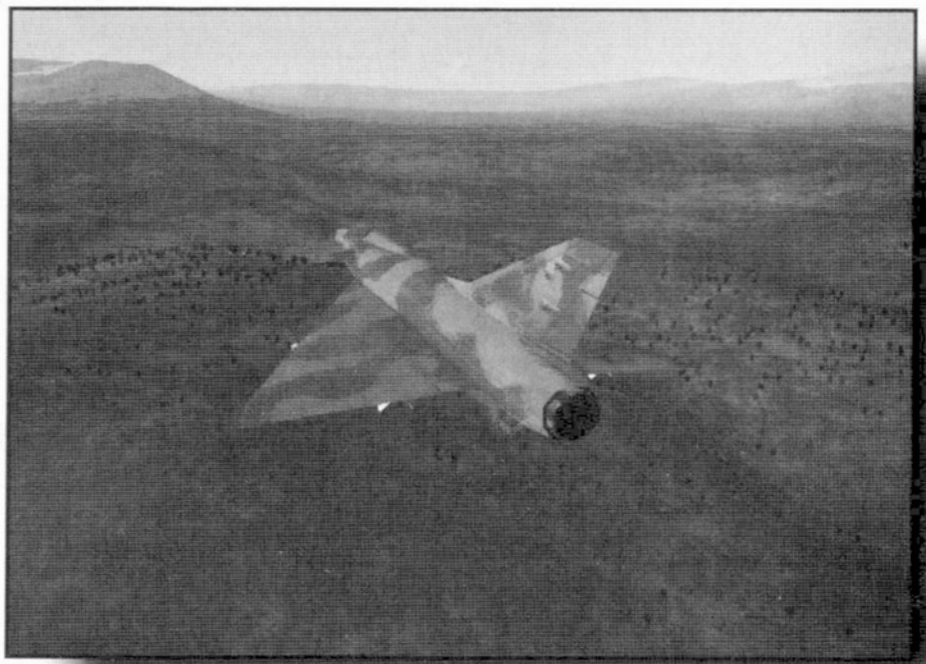
A küldetések előtti és utáni eligazítások igazán szépre sikeredtek, igényesek és sok információval látnak el, ami sokat dob a program hangulatán. Ehhez jön még a mission planner, ahol felülnézetből látjuk a berepülhető terep topográfiai térképét. Itt állíthatjuk be az éppen megsemmisítésre kerülő célpontokat, és szintén itt határozhatjuk meg a számunkra

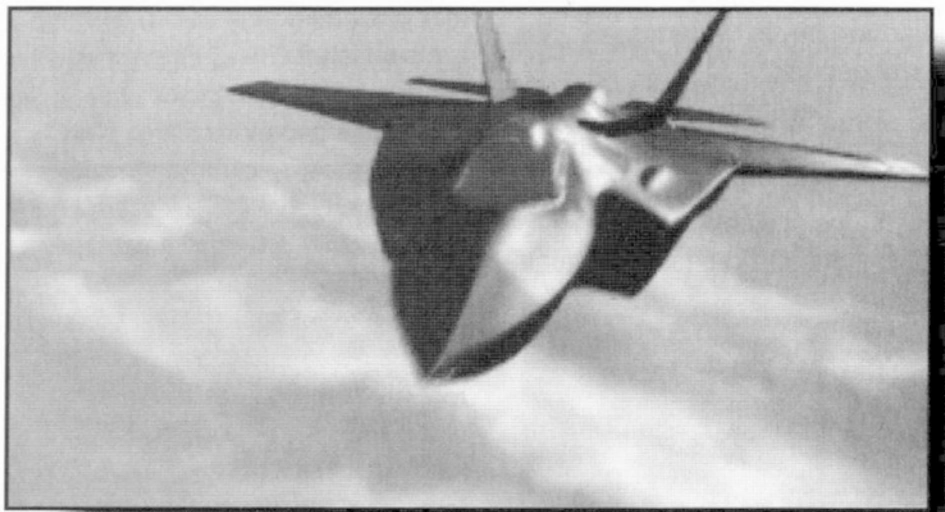
megfelelő útvonalat. A "suggest" gombra klikkelve a program egy általa generált útvonaltervet ajánl fel, ami szép is, meg jó is, hiszen az EF2000 hibájából tanulva nem a legnagyobb SAM erdőn vezeti át gépünket, de még mindig legalább kétszer annyi ellenőrző pont található benne, mint amennyi szükséges lenne - ez feleslegesen fogyasztja az üzemanyagot, amire pedig a harcok közepette igencsak nagy szükség van. Az ily módon feleslegessé váló pontokat ki kell egyenként törölni, illetve magasságukat megfelelően be kell állítani, melyet öt lépcsőben változtathatunk a terepkövetéstől egészen a 32000 láb magasságig. Magunk is kiválaszthatjuk a pusztulásra ítélt ellenséges célokat, ám ha gyorsan szeretnénk a küldetésekben előrehaladni, akkor ajánlatos a gép által felkínált elsődleges célpontokat megsemmisíteni. Ha készen vagyunk az útvonaltervvel, akkor jutunk el wingmanjeink kiválasztásához és a felfegyverzéshez. Wingmant "csak" hármat választhatunk, viszont nem csak számukat, de típusukat is meg tudjuk adni. Ennek megfelelően lehetnek F-22-esek, X-32-es vagy X-35-ösök. A felfegyverzési panelhoz érve két fő szempont közül választhatunk: Mi a fontosabb, gépünk lopakodási tulajdonságainak megőrzése, vagy a maximálisan elérhető pusztítás? Választásunktól függ, hogy hány pilonra pakolhatjuk fegyvereinket, melyek száma az első esetben négy, a második esetben pedig nyolc. Új gépeinkhez új fegyverek járnak. Légiharcrakétákban nem történt nagy változás, hiszen ezek mostanra már eléggé kifinomultak, s így csak két fajtájuk közül választhatunk. Egyik a már F-22 szimulátorokból jól ismert közepes hatótávolságú AIM-120 AMRAAM, másik az inkább védelmi célokra használható AIM-9x közelharcrakéta.

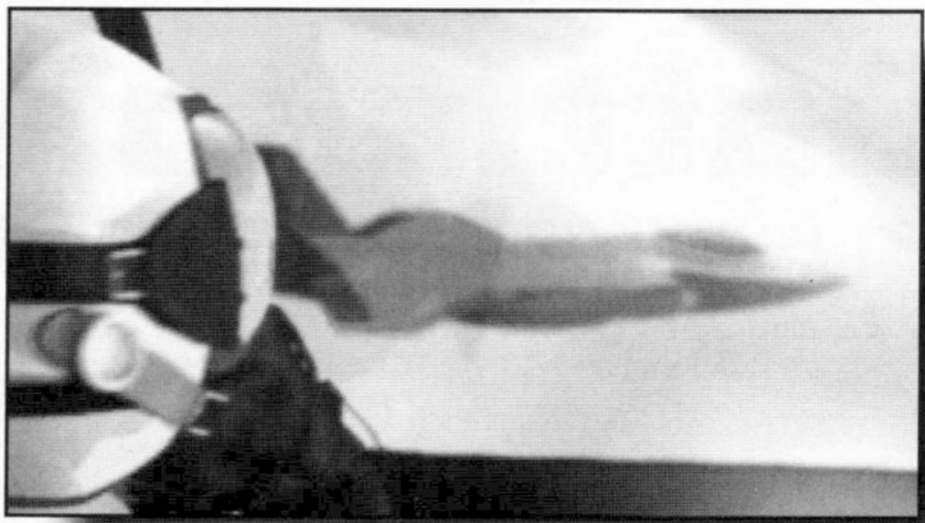
A földi fegyverek már változatosabbak, hiszen ezek legtöbbje már a XXI. századi hadviselés szellemében készült, ezért itt általában az úgynevezett okos bombák dominálnak. Ilyen a GPS által irányított JDAM, ami a bomba hátsó részében elhelyezett műholdas navigációs rendszer segítségével maga vezeti rá magát a még bevetés előtt beprogramozott, koordináták által kijelölt célba. Ez tartalmaz előnyöket és hátrányokat is, mivel nem korlátozza a bomba pontosságát illetve hatékonyságát az időjárás, viszont mozgó célok megsemmisítésére teljes mértékben alkalmatlan. Itt jön a képbe a WCMD, amit főleg páncélos járművek megsemmisítésére fejlesztettek ki. Ezt a bombát is egy GPS vezérli, majd a megfelelő magasságban egyszercsak tíz robbanófejre válik szét, melyek mindegyike el van látva egy-egy infravörös célzóberendezéssel, ezek egyből rávezetik a robbanófejeket a tankok meleg motorjára. Ezeken kívül még rendelkezésünkre áll az AGM-154 JSOW siklóbomba is, melynek érdekessége, hogy két darab Intel 486 DX 33-Mhz-es(!) processzor irányítja.

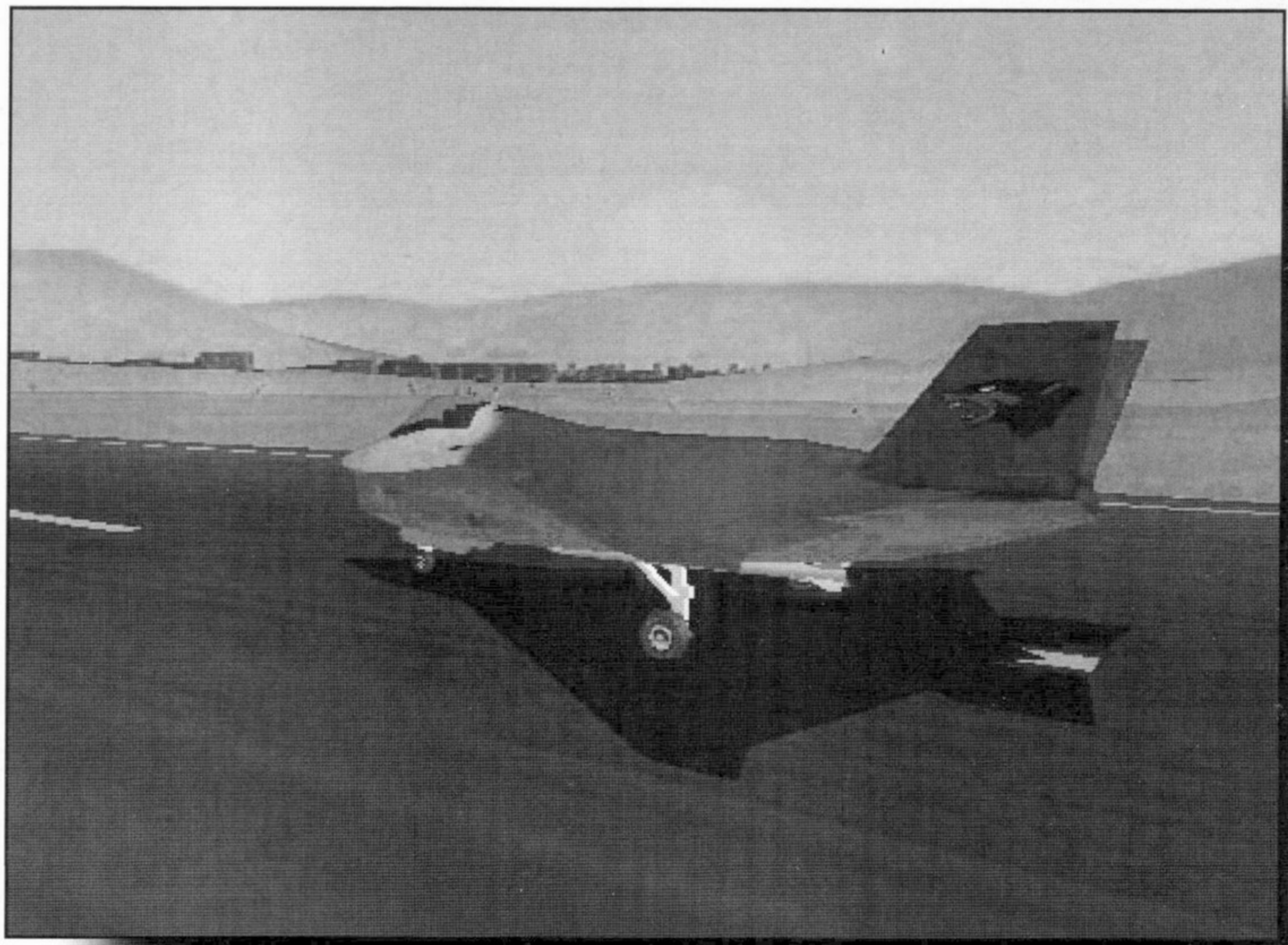
Mivel a programban legfőbb érdekünk a lopakodás megtartása, ezért a legtöbbet használt berendezésünk az IFDL /In Flight Data Link / lesz. Ez nem más, mint egy adattovábbító rendszer, mely elsősorban az AWACS által küldött információkat jelzi ki számunkra - rádión kell mindig kérni az AWACS-től. Sajnos pont ez a része nincs olyan részletesen kidolgozva a programnak, mint például az F-22 ADF-ben, vagy az iF-22 Raptor-ban, ahol a kiválasztott ellenfél minden repülési adatát - irány, sebesség, magasság - ikonjára rákattintva meg tudtuk tekinteni. Ez elég nagy negatívuma a programnak, hiszen nem tudjuk, hogy az előttünk repülő gépcsoport milyen fajta, és főleg hány gépből áll. Így sajnos nem tudjuk pontosan felmérni az elkövetkező helyzetet, aminek a vége általában egy pár wingman elvesztése szokott lenni. (Az előbb említett információkat a gépekről csak azután tudjuk meg, miután radarunkkal befogtuk őket, így viszont elveszítjük a meglepetés erejéből fakadó előnyünket és észrevétlenségünket.) Radarunk is elég nagy mértékben hasonlít az EF2000-ben megszokotthoz, hiszen itt is három állapotban tekinthetjük meg az előttünk repülő gépeket: normál - valószínűleg mindenki ezt fogja használni, hiszen evvel lehet a legtöbb szimulátorban találkozni: ilyenkor felülnézetben látjuk az előttünk repülő gépeket -, magassági nézet - ahol oldalnézetben láthatjuk radarunkat, s ebben a gépek relatív magasságát tudjuk megállapítani -, míg végül a keresztnézeti beállítás - amit a gépek magasságának és hozzánk viszonyított mozgásának megállapítására használnak.

A "láthatatlanság" eléréséhez az









IFDL-en kívül szükségünk lesz megtanulni alacsony magasságban repülni, mivel ilyenkor az ellenséges földi és légi radarok sokkal nehezebben vesznek észre. Ennek eléréséhez az összes JSF gépen egy adatbank őrzi az aktuális repülési terület topográfiai térképét, amivel a robotpilóta a kívánt legalacsonyabb, de még biztonságos magasságban tudja tartani a gépet. Ha nem kívánjuk az autopilotot használni, akkor lehetőségünk van a sisakon elhelyezett kijelzőre vetíteni a domborzat wireframe modelljét. (Ez főleg olyan szituációkban hasznos, amikor vagy a felhőréteg vagy a köd miatt nem látjuk az előttünk fekvő területet.) Evvel minden nehézség nélkül "átlátunk" az akadályt képező természeti képződményeken, így megkönnyítve tájékozódásunkat és megnövelve túlélési esélyeinket, - főleg akkor, ha a minket követő gépet lecsaljuk a mi magasságunkra és evvel, valamint egy kis szerencsével a földnek kenjük. Hogy ez velünk is megtörténjen gépeinkbe beépítettek egy a föld közelségét elkerülő robotpilóta-rendszert, ami alapból mindig be van kapcsolva. Evvel nem nagyon tudunk eredményes, földi célok elleni támadásokat végrehajtani, mivel az autopilot egy bizonyos magasságban egyszerűen felkapja a gép orrát, és addig nem adja vissza kezünkbe az irányítást, amíg el nem érte az általa már biztonságosnak tartott magasságot. Bekapcsolt állapotban igen hamar tönkreteszi az idegeinket, ezért még felszállás előtt ajánlatos a Control MFD-n kikapcsolni - AUT/TRA.

A program hangjai - nagy általánosságban - rendben vannak. A robbanások és rakéták hangjai nagyon el lettek találva, viszont wingmanjeink hangjainak minőségét kicsit feljavíthatták volna, hiszen rosszabbak, mint azok, amelyekkel az EF2000-ben találkozhattunk. (Mostanra érkeztek el a programozók olyan szintre, hogy a különböző wingmaneknek különbözőek a hangjaik, és megerősítik a vett utasításokat.) Kötelékársaink jelentést tesznek bizonyos időközönként, ami igen sokat dob a realitásérzésén. Természetesen itt is megtalálhatóak a már megszokott hangjelzések, amikkel általában a veszélyforrásokra, vészhelyzetekre hívják fel a gép műszerei figyelmünket - újításnak számít a gépek típusából eredően, hogy nemcsak az MFD-ken, hanem a sisakcélzón is megjelenik a veszélyforrásra felhívó figyelmeztető jelzés.

A program támogatja a többjátékos módot, ahol a Win95-nek összes hálóba-kötési formáját felajánlja: modem, soros port, IPX és TCP/IP - az első kettőn csak párban, míg az utolsó kettőn maximálisan nyolcan játszhatunk.

Elég jó véleményem alakult ki a programmal kapcsolatban, s mivel témájában az első próbálkozás, a kisebb hibáitól el is lehet tekinteni. A grafika nagyon meggyőző, de a program szimulációs részén van még mit finomítani. Mindenesetre csak ajánlani tudom a hard core és kezdő pilótának egyaránt.

Tatcom

INFO

- EIDOS
- INTERLOOP
- SZIMULÁTOR

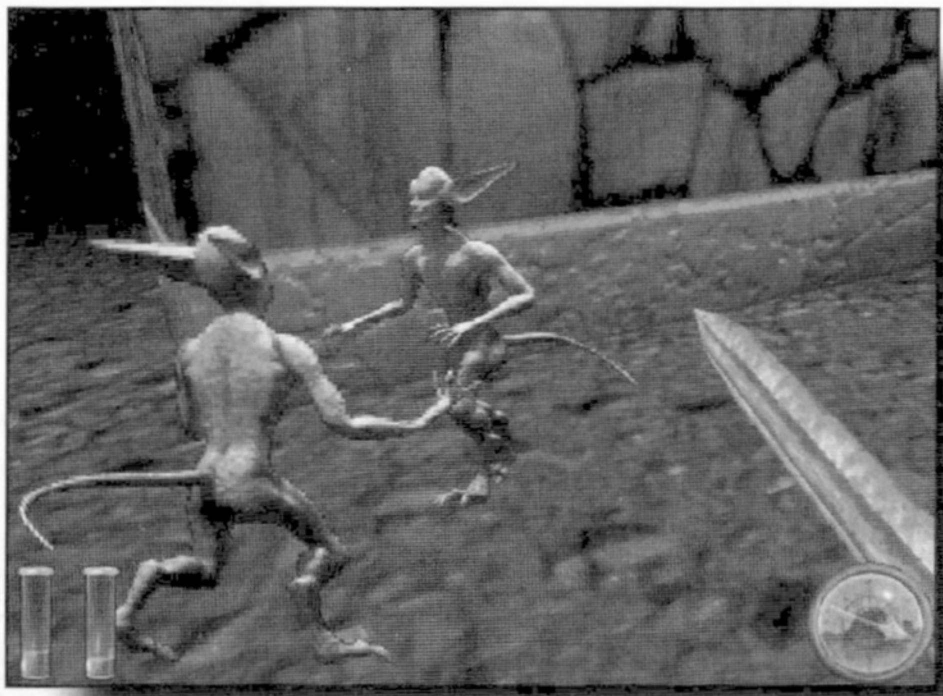
- P100
- 50 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 2x CD
- SB COMP.

- EF2000
- JETFIGHTER 3

88%

Battlespire

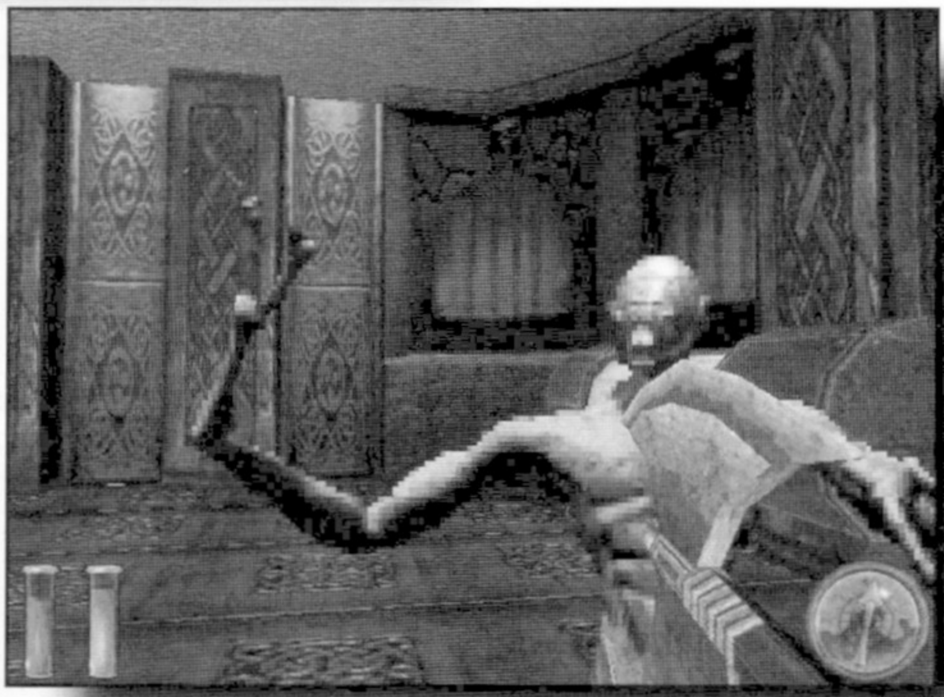
Egy új kaland Daggerfall világában



Azt hiszem, egy vagy két éve jelent meg az utolsó kalandjáték a Daggerfall világát átölelő történetek közül, a címe egyszerűen csak Daggerfall volt. Nekem akkoriban (és még most is) nagyon tetszett a program óriási játéktere, és komplexitása teljesen magával ragadott. Csak sajnos voltak hiányosságai mind a grafika, mind pedig a játszhatóság terén, és most úgy tűnik, mintha semmi sem változott volna. A Bethesda Softworks kiadta a következő részt, ami Battlespire névre hallgat.

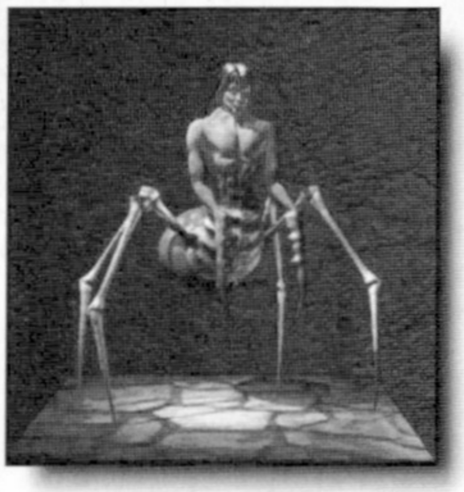
Battlespire egy lebegő sziget Daggerfallban, kalandjaink tehát itt zajlanak.A játék stílusát tekintve egy szerepjáték, de sajnos csak egy ember szerepébe tudunk belebújni, Quake-szerű stílusban. A program Dos alatt fut (persze megy Win 95 alatt is DOS ablakban), semmiféle 3D gyorsító kártyát nem kezel, és sajnálatos módon a készítők nem is tervezik ennek a hibának a korrigálását, ami miatt viszont még Pentium II-es gépen is szaggat egy-egy csata alatt a játék.

Induláskor kialakíthatjuk szereplőnk tulajdonságát, választhatunk a már meglévők közül, (pl. barbarian, nightblade, warrior stb.) vagy akár elkészíthetünk egy teljesen egyéni karaktert. Ez az opció elég sok lehetőséget tár elénk, ami igencsak a pozitívumává vált a programnak. Van egy óriási változás a játékban, ami az elején fel is tűnik talán mindenkinek, a multiplayer lehetőség. Sajnos megfelelő hardware hiányában nem tudtam élni ezzel a lehetőséggel, de ha valaki esetleg gondolja, bátran essen neki ennek a menüpontnak.



A történet egy kisebb-nagyobb dungeonban kezdődik, ahol már rögtön az elején ránk ront pár szörny, akikkel beszélgethetünk, vagy aki nem a szavak embere, az irthatja őket. De nem ajánlatos mindenkit első pillanatban, amikor meglátjuk, lekaszabolnunk, mert akár az ellenségeinkkel is lehet vagy esetleg kell beszélgetnünk. Az irányítás és a harci jelenetek ugyanúgy vannak elkészítve, mint az előző részekben. Ha a fegyver már a kezünkben van, akkor az egér egyik gombjának a lenyomva tartásával és egyidejűleg jobbra-balra mozgatásával kaszabolhatjuk ellenségeinket. Az irányítással minden rendben volt, csak egy apró bökkenő akadt, ez pedig az ugrálás. Nehezen jöttem rá, hogy lenyomva kell tartani az ugrás gombot, ekkor megjelenik egy háromoldalú piramis, ami elkezd előrefelé mozogni a képernyőn, és ha elengedjük, akkor ugrik az emberünk. Hát igen, igencsak szokatlan volt számomra is, nagyot néztem, amikor végre rájöttem. A varázslatrendszer szinte tökéletes, csak azt sajnálom, hogy nem játszottam eleget a játékkal, és nem sok varázslatot ismertem meg, de amit láttam, az igen jól nézett ki,

és effektív volt. A kalandjaink alatt van valami, amire nagyon ügyelnünk kell, mégpedig pedig arra, hogy életerőnk és mágikus energiánk értékére mindig vigyázzunk, mert nincs lehetőségünk pihenésre a játék alatt. Ha majd esetleg kijutunk az első labirintusból, lehet majd egy kicsit gyógyítani magunkat, de nagyon spóroljon mindenki a varázsitalokkal, illetve a varázslatokkal. Vannak ugyan a pályán lehetőségek az egyszeri gyógyulásra, de néha helyenként (illetve elég gyakran) nagyon kevés. Nálam, személy szerint ez volt az az ok, ami miatt hamar leraktam a játékot, mert nem tudtam továbbjutni helyszíneken emiatt.



Mindent összevetve, a játék főbb hibáit leszámítva nem olyan rossz, mint azt sokan mondják, de nem lehet csak úgy nekiülni, és hipp-hopp végigjátszani, ki kell ismerni minden apró pozitívumát és (sajnos) negatívumát.

Chris
chris@mail.acomp.hu

INFO

- Virgin
- Bethesda
- RPG

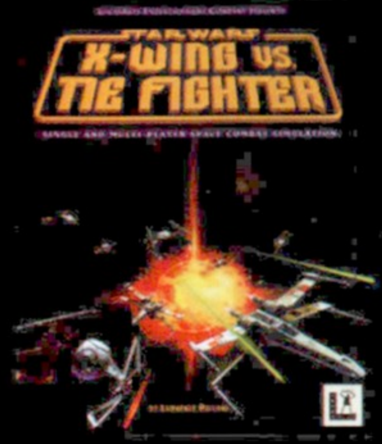
- Pentium 133
- 150 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Arena
- Daggerfall

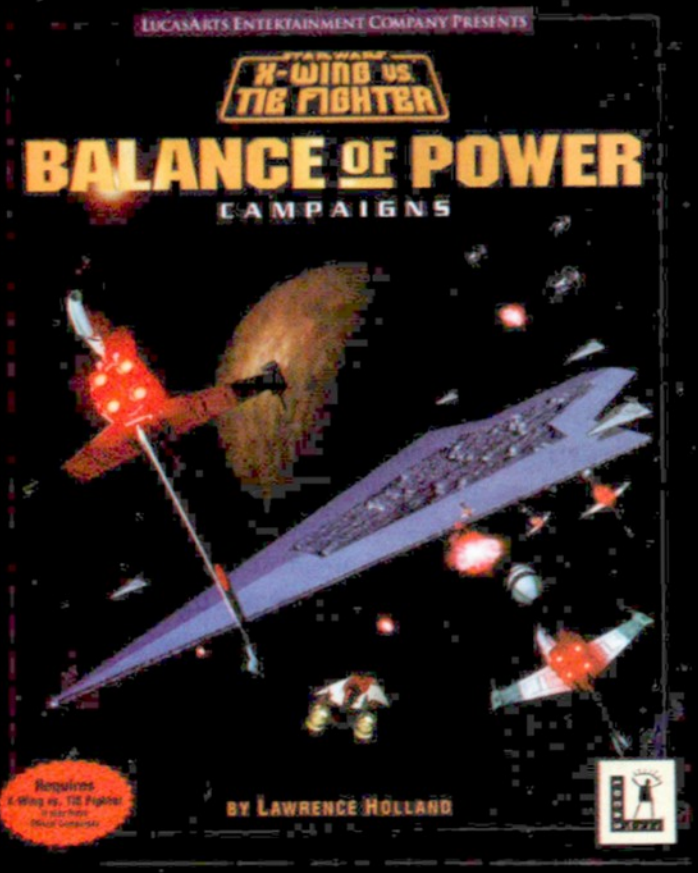
78%

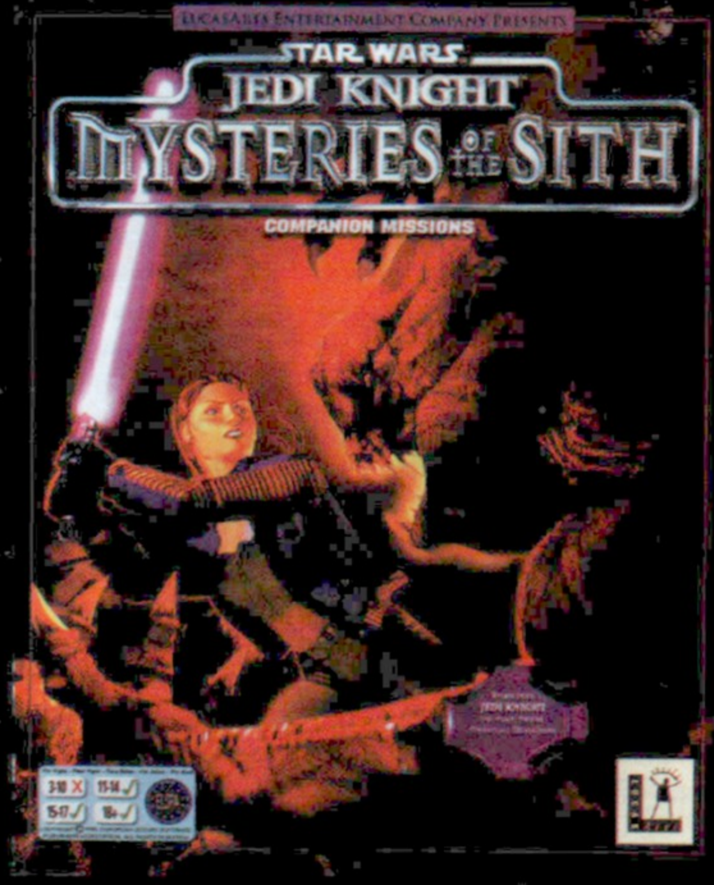
A LucasArts bemutatja

STAR WARS™



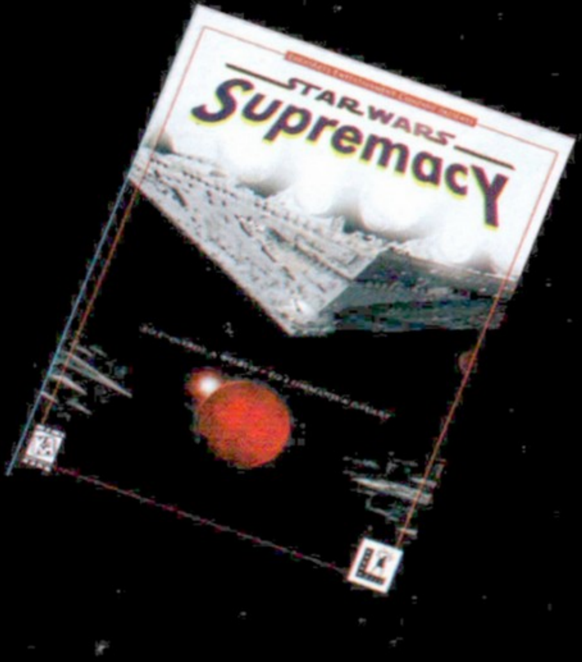
Három új csillag tűnt fel a háborútól meggyötört galaxis egén. Nem is olyan régen még az X-Wing vs. Tie Fighter dúlta fel monitoraink békés nyugalmát, majd a Dark Forces II:Jedi Knight érkezett meg. Most itt vannak a két sikerjáték kiegészítő küldetéseket tartalmazó lemezei, és nemsokára köztünk lesz a régen várt,felülmúlhatatlan stratégiai játék, a Star Wars Supremacy...





Jön !
Star Wars™ Supremacy™!

A Star Wars™ Supremacy™ megjelenésével a Csillagok Háborúja univerzum nem egyszerűen egy új játékkal, hanem egyben új játékstílussal is bővül! A Supremacy™ egy stratégiai játék, amely nem csupán témakörével és környzetével, hanem egyedülálló játékrendszerével is kitűnik majd - és nem csak a Star Wars játékok közül!



© 1997-98 LucasArts Entertainment company. Minden jog fenntartva!
A Star Wars, X-Wing Vs. Tie-Fighter, Jedi Knight, Mysteries of The Sith, és Star Wars Supremacy nevek, valamint logók a LucasArts tulajdonában lévő bejegyzett márkanevek, melyeknek felhasználása engedélyhez kötött!
Magyarországon forgalomba hozza a Virgin Interactive hivatalos képviselete, az EcoBIT Multimédia Kft.

ECOBIT® Virgin INTERactive LucasArts

Voodoo2

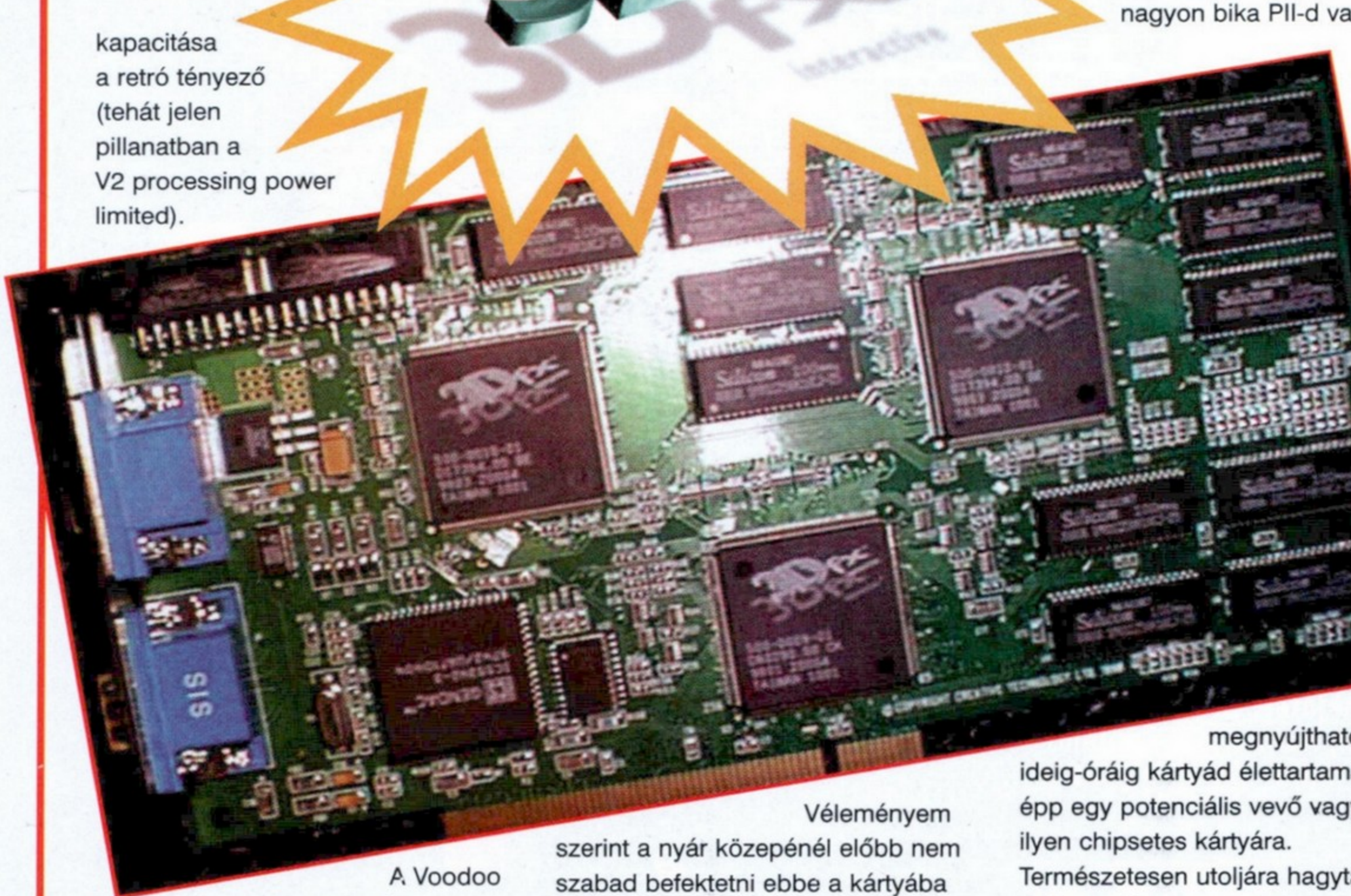
+ míroHISCORE 3D REVIEW

Az Unreal-hez már ajánlott a Voodoo2 és a PII

Hogyan upgradeljünk Voodoo 2-re?

Először is don't panic! Tudom, hogy sokféle 3D gyorsító van a piacon, és ti ott a képernyő túloldalán még szélesebb skálán mozgó konfigurációkkal rendelkeztek.

Mi is van ezzel a Voodoo 2-vel? Vegyem, ne vegyem, ha kijön? Mit fogok én ebből profitálni (azon kívül, hogy a szomszéd Pistike iszonyúan irigykedni fog rám)? A Voodoo 2 chipset tényleg vadállat (a kezdeti glitch-ek ellenére is), de ahhoz, hogy tényleg ki tudd használni a benne rejlő igazi lehetőségeket, PII-t kell alátenned, vagyis szakértő források (Anand) szerint a PII-266 az a processzor, amely már nem fogja vissza nagyon. Azonban a V2 a PII kategóriában is tovább skálázható, mint 266, és tudomásul kell venni, hogy még nem jött ki az a processzor, amelynél már a V2 számolási kapacitása a retró tényező (tehát jelen pillanatban a V2 processing power limited).



A Voodoo 1 esetében másként van, hiszen mint azt sokan a gyakorlatból is tudjátok, a GLQuake szinte ugyanolyan frame-rate-eket ad a timedemókkal, ha egy 166-os sima Pentiumot rakunk ugyanabba a konfigba, mint amiben előzőleg egy 200/233MMX volt (saját tapasztalat is egyben). Ez annak tudható be, hogy a V1 fill-rate limited (egyébként valahol a P166 környékén van ténylegesen az a határ, ameddig látványosan skálázható a V1). Azt már most az elején kiemelem, hogy a V1 és a V2 is 3D-only kártya, azaz szükségünk van mellé még egy olyan grafikus kártyára, ami a 2D feladatokat (pl. Windows) ellátja!

Az egész eszmefuttatásból a lényeg, hogy V2-t csak akkor érdemes igazából venned, ha már rendelkezel egy PII alapú géppel. Nyilván több fps-t fog kipumpálni a P133-adon is a Quake 2-ből, de csalódott leszel, mert a növekmény a V1-edhez képest igen marginális lesz (ha semmid nem volt előtte, akkor meg csak lesni fogsz, hogy hú de jó meg smooth...). Azt már elmondtam, hogy mibe érdemes venni, de azt még nem, hogy mikor.

Véleményem szerint a nyár közepénél előbb nem szabad befektetni ebbe a kártyába (hogy maradjon pénz a nyaralásra...), mivel addigra már nem lesz újdonság, azaz lemegy az ára is, illetve le fognak tisztulni a piaci viszonyok. Ki fog derülni, melyik cég kártyái a legmegbízhatóbbak, és nem utolsósorban akkorra már stabil driverek lesznek. Ami pedig a leglényegesebb: a nyár vége felé kezdenek majd el szállingózni azok a játékok, amelyek már defaultból fogják követelni a V2-t (vagy a gyorsaság vagy a textúrák mennyisége miatt). A másik dolog, hogy év vége felé sajnos már egyre több game lesz, aminek a fényében a V1-es kártyák csak kivénhedt csatalovaknak lesznek tekinthetők... Ha már V1-nél tartunk, akkor megemlítem - talán kiviláglott az eddig mondottakból is -, hogy V1-es kártyát manapság már badarság venni, mert outdated.

Ha azonban csak Quake-re használod a géped (ami mellesleg nem P75), vagy egy nagyon bika PII-d van, akkor megnyújthatod ideig-óráig kártyád élettartamát, vagy épp egy potenciális vevő vagy egy ilyen chipsetes kártyára. Természetesen utoljára hagytam a talán leglényegesebb faktort (legalábbis a többség számára), az árat. Nyilván, ha nem tudod semmiképpen kipengetni a 60e+ÁFA-t egy V2-ért (ez csak egy hasraütésszerű ár, de gondolom, ilyen szinten fog mozogni egy 12 megás board a nyár közepén), viszont egy 30e+sarcos kártya már elérhető számodra, akkor persze hogy vedd meg a V1-t, mert kategóriájában ezért az árért a legjobb, és még mindig százszor jobb, mint akármilyen software-rendering.

Ha már úgyis említettem, hogy 12 megás kártya, akkor zárszóként a V2-höz azt említeném, hogy milyen memóriakonfigurációt vegyünk belőle. Véleményem szerint mindenképpen 12 MB-osat, mivel ezzel is elodázhatjuk azt az időpontot, amikor majd a jövőben ezt a kártyát kell lecserélnünk a kevés textúramemória miatt. Gondolom, értitek a gondolatmenetet, annyival pedig nem lesz drágább a 12 megás kártya a 8 megásnál, hogy aki meg tudja venni a kisebbet, az ne tudná még egy kis spórolás után a nagyobbikat (legalábbis a legtöbb esetben...). Az SLI módban összekötött 2 darab kártyáról inkább csak elméleti szinten értekezem, mert ugyan nagyon állat (gyors meg szép), de azt hiszem, hogy a legtöbb itthoni felhasználó/gamer már annak is rendkívül örül, ha egy darabot tud venni (feláldozva ezzel a nyaralását/síelését stb.). Az SLI-mód azt jelenti, hogy két V2-es kártyát egy úgynevezett SLI-kábellel összekötünk (melynek ideális hossza mindössze 4 centiméter), ezzel elérve azt, hogy akár 1024x768-as felbontásban (Z-buffered) is élvezhessük a játékokat (egy kártyánál ez a felbontási maximum 800x600), illetve jelentős sebességbeli növekedést kapunk cserébe a majdnem kétszeres pénzünkért. Ez a performance boost abból következik, hogy ilyen módban a képernyőre kirakott képek páratlan sorait az egyik kártya, a párosakat pedig a másik számolja ki/textúrázza. A legtöbb gyártó fog kínálni kedvezményes kétkártyás csomagokat, mint például a

Egyre több Voodoo 2-re optimalizált program jelenik meg.

Diamond a MegaMonstert - bár minden V2-s kártya 'szériatartozéka' az SLI kábel, szóval lehet később is párt venni a magányos kártyánknak. Hmmm, de milyen párt? A gyártók azt mondják, hogy csak ugyanolyan memóriakonfigurációs és márkájú boardokat szabad párosítani. Ebből az első szempont technikai jellegű, és habár van rá work-around, hogy SLI-be kössünk össze egy 8 és egy 12 megás kártyát, de a szakértők szerint elég sok vesződséggel és instabilitással járna (ekkor nyilván a 12 MB-os kártyán le lenne tiltva 4 mega textúra-memória). A második szempont már árnyaltabb, és igen erős piaci érdekek húzódnak meg mögötte. Minden kártyának van egy SLI-kódja, amit az SLI inicializációnál kiolvas, és ha nem egyezik a társkártya kódja a sajátjáéval, akkor nem működik együtt a másik boarddal (még ugyanolyan memóriakonfig esetén sem). Itt nyilván arról is szó van, hogy minden gyártó azt szeretné, a második kártyát is tőlük vásárolja a gamer. Amiben viszont igazuk van, és amiért egyelőre majd tényleg csak ugyanolyan márkájú boardokat érdemes vásárolni SLI-zés céljából, hogy ezek össze lesznek lőve/ki lesznek próbálva gyárilag, illetve optimalizálva lesznek mind hardverileg mind driverileg.

Az árakról már esett némiképp szó, most csak érintőlegesen ismertetem az amerikai árakat, hisz itthon egyelőre még elő-árkalkulációról sem lehet beszélni. A Creative Labs 229 USA dollárért árulja a 8 megás kártyáját, a 12 MB-osat pedig 299-ért, a Diamond 249-et kér a 8 megásért, és szintén 300-at a nagyobbikért. Szóval ilyen viszonylatban mozognak az árak mostanában; bár az áprilisban piacra kerülő STB Blackmagic kártyák 8-as verziójáért mindössze 199 dolcsit fognak kérni, illetve talán csak 249-et a 12-esért - és a taiwani gyártók még színre sem léptek...

A végére néhány adat a V2-ről: másodpercenként 3 millió háromszög koordinátáit tudja kiszámolni, emellett 90 Mpixel/sec fill-rate-tel rendelkezik, ami 2x annyi számszerűleg, mint a V1-é, emellett támogatja a multitextúrákat, és fontos újításként hardverből tud triangle-setupot, ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy tehermentesíti bizonyos szempontból a CPU-t.

Természetesen vásárlás előtt érdemes majd tájékozódni a többi chippel/chipsettel kapcsolatban is (elképzelhető, hogy erről/ezekről is lesz majd cikk itt a hc.gameren vagy a nyomtatott GURU-ban). Remélem, sikerült olyan tudással felvértezni benneteket, amelynek birtokában már nem fogtok 'félrefogni'. Üdv all,

gale the Tigger

MíroHighscore 3D

Kicsit megkésve - a Voodoo 2 árnyékában -, de végre-valahára megjelent a míro régóta beígért 3Dfx-es kártyája, a HIGHSCORE 3D. Az eredeti megjelenése valamikor 97 nyarára volt tervezve, de sajna csak most került piacra. A HIGHSCORE 3D kicsit több dolgot tud, mint egy átlagos 3Dfx-es kártya, mivel egy 6MB-os, TV-kimenetes kártyáról van szó (mint a Canopus PURE 3D).

Az el nem hangzott kérdésre felelve nem azért van rajta 6 MB RAM, hogy tudjon 800x600-at. Mivel a 6 megából a 4 MB a textúra RAM, a maradék 2 MB a frame-buffer, ez pedig a triple buffered módhoz csak 640x480-ig elég. Nagy átlagban elmondható, hogy a „lényeges" alkalmazások - pl. Quake - észreveszik a nagyobb textúra memóriát, és használják is. A 800x600-ról pedig annyit, hogy elvileg a mezei 4 megás kártyák is tudják, kérdéses viszont, hogy a megnövekedett framebuffer igény miatt single buffered módban hogy megy az adott game...

Visszatérve a HIGHSCORE-ra: igen kellemes kártya. Legfőbb erénye a TV-kimenet (kompozit és S-VHS), melynek minden fő jellemzőjét szoftveresen állíthatjuk be - képpozíció, gamma, sőt még a TV-szabványt (PAL, NTSC) is. Sok programot ugyan nem néztem meg rajta, de az alap evidens GLQuake mellett igen brutálisan nézett ki az Incoming demoja TV-n (mintha csak a TV-híradót néztem volna...).

Ami hiányzott: egyetlen CD jár hozzá, amin a driverek, néhány patch és játszható demo található. Sajnos nincsenek rajta a jól bevált technology demok, pedig azok nagyon jók voltak.

Egy szó mint száz, a HIGHSCORE 3D nagy dilemma. Ha valaki nem bír magával, az úgyis megveszi, de ha van türelme, akkor megvárja a Voodoo 2-t. Az árát tekintve nem veszélyes, kb. egy árban van a Pure 3D-vel (50 meg fa). A kártya beszerezhető az Axico Kft-nél, a Dohány u. 67-ben.

Tel: 351-3514

Sakman

Régi játékok

ÚJ KÖNTÖSBEN

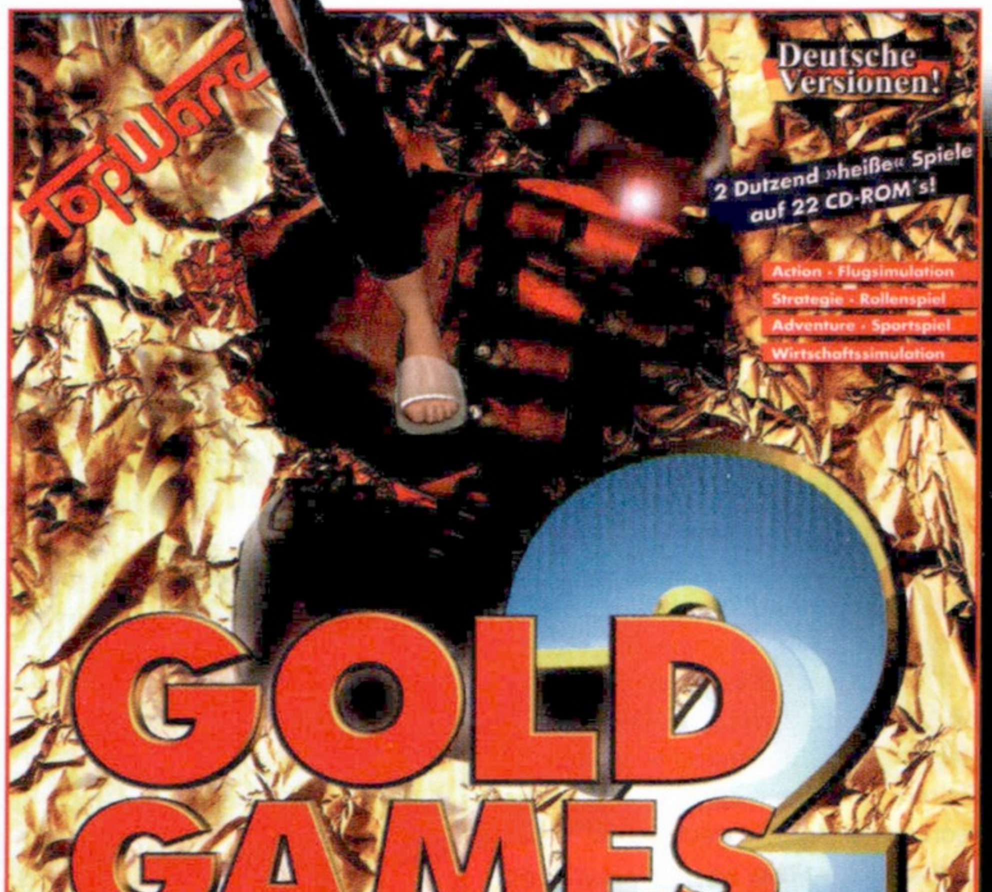
A számítógépes játékok fejlődése iszonyatos méreteket öltött az elmúlt néhány évben. Alig jelenik meg egy játék, máris ott lohol a sarkában a trónkövetelő. Ennek következtében nagyon sok program idő előtt lekerül a polcokról. Persze ez fájó pont a készítők és a kiadók életében, ezért létrehoztak egy teljesen új játékkategóriát, a budgetet. Ez a cikk igyekszik átfogó képet adni erről a stílusról. Miért jó a budget? Kinek szól a budget?

A budget szó angol eredetű, s leginkább engedményesnek lehetne lefordítani. Szinte az összes kiadó megjelentetett már egy ilyen sorozatot, melyben a régi, nagy játékokat igyekeznek újra a piacra dobni. A legnagyobb vonzerejük ezeknek a programoknak az áruk. Az esetek nagy részében ezeket a programokat az eredeti ár töredékéért meg lehet vásárolni. A budget verzió általában egy-két évvel az eredeti megjelenés után kerül a boltokba. Sokan erre csak legyintenek, mondván, addigra már elavul egy ilyen játék. Nos, ezzel azért vitába szállnék, hiszen egy Panzer General soha nem avul el, s mondjuk egy TIE Fighter is sokak számára jelenthet ismét élményt. Sajnos, manapság nem mindenki engedheti meg magának, hogy egy-egy vadonatúj játékért kiadja a fizetésének a felét. Elsősorban őket célozza meg ez a kategória. Az árak itt viszonylag mérsékeltek, egy-egy jobb már játékot meg lehet vásárolni átlagosan 7 ezer forintért. Van azonban még egy fontos szempont, amit nem szabad figyelmen kívül hagynunk. Gyakori probléma, hogy gépünk fejletlensége miatt nem tudunk játszani a legfrissebb játékokkal. Ma, ha valaki igazán gond nélkül akar játszani egy Quake 2-vel, akkor legalább egy 300 ezer forint értékű gépet kell összeállítania. Ugyanez a konfiguráció két év múlva már csak a felébe fog kerülni. A budgetek megjelenése pont egybeesik azzal az idővel, mikor az átlagfelhasználók gépállománya elér arra a szintre, hogy gond nélkül fusson rajta az adott játék.

Mint már említettük, a legtöbb cég kreált egy sorozatot, melyben folyamatosan megjelenteti az elmúlt néhány év legnagyobb durranásait. Kezdjük a sort azzal a kiadóval, amely már jó néhány alkalommal megkapta Az év kiadója címet. A Virgin cég White Label sorozatára gondoltam, melyben bizony az elmúlt néhány évben egyre-másra jelentették meg a világsikereket. Ez a cég adja ki a Westwood és a LucasArts játékait. Róluk annyit kell tudnunk, hogy a megjelenő játékaik szinte kivétel nélkül az eladási listák élmezőnyében végeznek. Botorság lenne az összes megjelent játékot felsorolni, hiszen akkor nem jutna hely a többi cégnek. Ízelítőnek azonban álljon itt néhány a White Label sorozat legjobb játékaiból: day of the Tentacle, X-Wing Collector's, Rebel Assault 2. Külön érdekességként kell még megemlíteni a legújabb White Label sorozatot, mely már két régi játékot zsúfol be egy dobozba.

Természetesen a nagy rivális, az Electronic Arts sem maradhatott ki a budget üzletágból. Ők a Classik sorozattal törtek be a piacra. Szinte az összes nagyobb dobásuk megjelent, a Wing Commander sorozat, a régebbi sport játékok, a Strike széria, s sorolhatnám tovább a sort.

A többiek sem nézhették tétlenül ezt a nyomulást. Az egyik leggyorsabban reagáló cég az Activision volt. Az Essential sorozatuk olyan nagy neveket tartalmaz, melyek bizony még évek múlva is megdobogtatják a játékos szívét. Ilyen például a Mechwarrior 2, a Zork Nemezis és az Earthworm Jim.



A Mindscape cégnek a Gold Reserve sorozatban sikerült klasszikusokat felvonultatnia. Ilyen például a Panzer és a Fantasy General. Talán ez a két játék volt, ami legjobban megfogott a budget kategóriában, s még az sem elképzelhetetlen, hogy megveszem őket.

Nem szabad megfeledkeznünk az egyik legdinamikusabban fejlődő cégről, az EIDOS-ról sem. Az ő Kixx sorozatuk már jónéhány éve jelenteti meg a budget játékokat. Újfajta üzletpolitikaként még a budget árat is megfelezték, így ők hozzák ki a legolcsóbban ezeket a régi játékokat. Márciusban indul el a Premier Collection sorozatuk, melynek első tagja a Tomb Raider 1 lesz. Ez még nem is lenne akkora szenzáció, de a program négy szinttel nagyobb lesz, mint a hivatalos verzió. Úgy is felfoghatjuk, hogy budget áron megkapjuk a Tomb Raider 1-et egy küldetéslemezzel kiegészítve.

A Microprose a Power Plus sorozattal tört be erre a piacra. Ennek egyik legújabb darabja a hihetetlen sikert aratott Masters of Orion 2.

A sorból nem maradhatott ki a Sierra cég sem, amely a Black Market szériával igyekszik kitűnni a többiek közül. Itt jelent meg másodszor minden idők egyik legsikeresebb stratégia játéka, a Warcraft.

A legvégére hagytam egy olyan válogatást, amely még engem, öreg rókát is meglepett. Egy TopWare nevű német cég kihozott egy válogatást Gold Games néven. A dobozon nagy betűkkel hirdetik, hogy 24 játékot kínálnak egy árért. Egyből arra gondoltam, hogy ezek a programok bizony a gyengébb kategóriából lehetnek összeválogatva. Bizony elég nagyot tévedtem. Most nem fogom felsorolni mind a 24 játékot, de azért ízelítőnek leírok néhány címet: Screamer 1, Broken Sword, Fantasy General, Virtua Fighter, Apache Longbow, Hind, Z, ...

Természetesen lehetne még folytatni a budget játékok méltatását, de szerintem ennyi is elég, hogy felhívjuk a figyelmet ezekre a régi, nagyszerű játékokra.

Mocsy

BATTLE ZONE
»STRATÉGÁK AKCIÓBAN«
ModernMedia
www.activision.com
ACTIVISION

A hangnál kétszerte gyorsabban száguldasz mindössze 300 lábnyira az ellenséges terület felett. A gyorsaság: élet. A legapróbb hiba:halál. A tested egyetlen feszült koncentráció. Fegyelem. Akarat. Csatold be magad az USA egyik legpusztítóbb harci eszközébe, amely egy halálos, teljes értékű fegyverarzenál.
magas.
feszültség.
A Jane's programozói által az USAF belső dokumentációi alapján megalkotva, az USAF legjobb pilótái által letesztelve. Egyedül, vagy hálózatban.
Repülj az eddigi leghalálosabb szimulátorral.
Repülj a JANE'S F-15-tel.
Légiharc.
Ahogy a nagykönyvben meg van írva.
F-15. A Jane's-töl.
3Dfx
Jane's
COMBAT SIMULATIONS
F-15
http://www.janes.ea.com
WE BUILD SIMS BY THE BOOK.
Own The Sky
Magyarországon forgalomba hozza az Electronic Arts hivatalos képviselete, az EcoBIT Multimédia Kft.
(C) 1998 Jane's. Minden jog fenntartva. (c) 1998 Electronic Arts. EcoBIT Multimédia Kft, 1998.

VIRTUAL WORLD CD-ROM

AKCIÓ!!!

Ez a hirdetés

+1 Ft-ot ér tagsági váltásakor, de csak március 25. és április 20. között!

ÜZLETEINK:
ALFA CD
1148 BP. ÖRS VEZÉR TÉR 23. ÜZLET.
TEL.: 06-20 724-717
ÚJLAKI ÜZLETHÁZ I. EM.
1036 BP. BÉCSI ÚT 34-36 TEL.: 250-5200/122
ÁTRIUM MOZI
1024 BP. MARGIT KRT. 55. TEL.: 316-0186
ÚJPESTI ÁRUHÁZ
1041 BP. ISTVÁN U. 10. TEL.: 169-5155/61

A kedvezmény keretében 6000 Ft helyett 3990 Ft-ért váltható Tagsági előnyei:

- Havonta ingyenes árlistát és hírlevelet küldünk az újdonságokról.
- Kedvenc programodat akár egy hétre is elviheted kipróbálni.
- Ajándék CD-t és bonus PC-s magazint kapsz a kártya mellé!!!
- 10%-os kedvezményt kapsz minden további vásárláskor.

Tehát Ne habozz!!!
Lépj be te is a Virtuális Valóságba!

MAGITOR

Valhalla Páholy Könyvesbolt

Antikvár könyvek szenzációs választéka, hihetetlen áron:

- Első kiadású M.A.G.U.S.
- Teljes Cherubion sorozat
- R.A. Salvatore: Otthon
- Dale Avery: Renegát
- Ray O'Sullivan: Sötét zarándok
- Raoul Renier: A hitehagyott
- Necronomicon
- Teljes STAR WARS sorozat

Új és régi angol RPG kiadványok

Magazinok, kockák, figurák

MAGITOR Szerep- és Kártyajáték Hivatalos Teszt Klub

Folyamatos SUMMARIUM II. és M.A.G.U.S. kártya tesztelés

1 ÉVES

Gyűjtögetős kártyajátéko

- Magic the Gathering 4th edition ala
- Magic the Gathering 5th edition ala
- Magic the Gathering - Visio
- Magic the Gathering - Allianc
- Magic the Gathering - Homeland
- Magic the Gathering - Fallen Empir

- STAR WARS ala
- STAR WARS - Hot
- STAR WARS - Dagob
- STAR WARS - Could Cit
- STAR WARS - New Hop

- Battletech ala
- Battletech - Counterstrik
- Battletech - Mercenarie

- Vampire - Sabbat
- Netrunner alap és booste
- Middle Earth alap és booste

1077 BUDAPEST, KLAUZÁL U. 9.
(A Blaha Lujza tértől 1 percre)
Telefon: 352 1161

Nyitva:

Hétfőtől péntekig:
10-20 óráig
Szombaton:
10-17 óráig
Vasárnap:
Zárva

Szenzációs születéshónap

-15%

ÁPRILIS 30-ig

Áprilisban minden szombaton dedikálások, író -olvasó találkozók 13-17 óráig.

Gáspár András
Raoul Renier
Wayne Chapman
Boros Zoltán
Szikszai Gábor

80 OLDALON CSAK A M.A.G.U.S. KÁRTYÁRÓL!
KIVÁLASZTOTTAK
A M.A.G.U.S. KÁRTYAJÁTÉK
A RÚNA MAGAZIN
M.A.G.U.S. KÁRTYA KÜLÖNSZÁMA
HAT KÜLÖNFÉLE AJÁNDÉKKÁRTYA
BŐVÍTETT, TELJES SZABÁLYKÖNYV
LAPLISTÁK, VERSENYSZABÁLYOK
TIPPEK, TRÜKKÖK, PAKLI ÖTLETEK
MEGJELENIK ÁPRILIS UTOLSÓ HETÉBEN!

The Reap

A 3DFX-ET KASZÁLÓ S3-AS

Magyarország, Budapest 14:03

Egyik napsütötte délutánon – mikor teljesen véletlenül betévedtem a GURU HQ-ba (pedig nem szokásom, legalábbis betévedni) –, Sakman(ó) az ajtóban állva hosszú haját simogatva vigyorgott rám, és számomra érthetetlen buzgósággal hadart valamiféle különlegesen szép ticsung gaméről. Mutasd! – mondtam. Mikor megláttam a játékot, első benyomásra csak egy az átlagosnál talán valamivel jobb lövöldözős programnak látszott. Bár az első pillanatokban feltűnt, hogy mintha a 3Dfx pixeles lenne. Később Laza felvilágosított: ez nem 3Dfx, hanem a gagyi S3-as. Nem hittem a szememnek: nem lehet igaz, hogy 3Dfx nélküli a játék! Pedig tényleg! Sőt, csak így működik. Ez kell nekem! – megfogtam és már indultam is. Az Irakba készülő amerikai repülőket megszégyenítő sebességgel hazavágtattam vele. Otthon rögtön repült a korong a CD-be, install, majd indítás.

Indulás

A játék mielőtt elkezdődne, még bekéri a számunkra megfelelő felbontást. Természetesen a hibrid felbontások is megtalálhatóak. Rögtön az elején megjelenik egy menü, ami fordított sorrendjével ellentmond a megszokottnak. A háttérben pedig animáció megy, amit érdemes végignézni, hiszen csodálatos. Természetesen első dolgom mi más is lehetett volna, mint hogy belépjek az opcióba. A nehézségi szintnél csak az életek számával lehet variálni. Még találtam valami érdekeset: az "Arcade" és a "Bounty hunter" üzemmódot, ami igazából a teljes játékot és a gyakorlást hivatott szolgálni. Naná, hogy játszom, nem kell a gyakorlás, végül is csak egy egyszerű ticsung játékról van szó. A nehézséget pedig közepesen hagytam. Ami még feltűnt, az a PASSWORD címszó volt. Játékállást ugyanis nem lehet kimenteni, viszont a pályák végén ad egy kódot, és ami nagyon ötletes, ki is lehet menteni, így nem kell mindig bepötyögni azt.

A játék

Most már végre jöhet a JÁTÉK! Némi látványos bevezető animáció feltűnt a monitoromon, de sokat nem sejtetett a történetből. Fent az energiámat és a fegyvereimet lehetett látni, a bal alsó sarokban pedig megjelent a kis űrhajóm, vele szemközt pedig az ellenség. Adok én nektek! Rátapadtam a tűz gombra, nyomtam, mint az őrült. Kerülgettem a lövedékeket, hajókat, aknákat. Az élvezet fenomenális volt. A régi szép idők jutottak eszembe, mikor még az AMIGA-n nyomtam a Banshee-t. A vagonokat húzó vonatok, a tengeralattjárók, a kerülgethető épületek, a plusz felvehető extrák és a helikopterek sokszínű kavalkádja mind a Banshee-ra emlékeztettek. A programozók odafigyeltek a legapróbb részletekre is: ha kilőjük a vonatot, megállnak a vagonok, vagy leszakadnak az utolsók. A különböző egységek még a hullámzó vízben is jól láthatóak. A teherautókból és a buszokból a kiszállni igyekvő kommandósokat még az autóban érdemes a túlvilágra küldeni, hiszen ha kiszállnak, nagy tömegben disznót győznek. A vonatok – hogy nekünk nehezebb legyen – természetesen majdnem egyszerre indulnak el röppályánkat keresztezve (meg terveinket). Hála a jó égnek, nem nehéz kilőni őket, viszont vannak olyan egységek, melyeket nem, vagy csak valamilyen szuper fegyverrel lehetne kiirtani. Ezeket érdemes kikerülni, hiszen a velük való érintkezés nem tesz jót az egészségünknek.

Ahogy haladunk előre a játékban, mindig valami új animáció tudatja velünk a következő pályáról a terepet. Fegyvereink fejlődése attól függ, hogy hogyan tudunk életben maradni, ugyanis ha meghalunk, egy szinttel visszaesik a fegyverzet hatásfoka, de legalább nem kell elölről gyűjtögetnünk a cuccot. Érdemes nem mindig a legutolsó fegyvert használni, mert jó párszor az eggyel gyengébb hatásosabbnak bizonyulhat (persze csak bizonyos esetekben). Ezt alapállapotban a Shifttel lehet változtatni. Az elektromos fegyvernél három fokozat

van. Előnye, hogy egyszerre több irányban lehet vele lőni, ugyanis nem egyenes irányban terjed, bár folytonos (gy.k. görbül). A hatásfokát egyébként a színe is jelöli. Minél kékebb, annál úszik, – akarom mondani erősebb. A pályákon hozzájuthatunk még a fegyverarzenálon kívül energiához, pajzshoz, sebességnövelőhöz is. Ez utóbbi a repülőre és a lövedékekre is vonatkozik. Érdemes mind megszerezni, ugyanis a játék roppant nehéz. Sőt, NEHÉZ, ezért az első újraindításkor kénytelen voltam a nehézségi szintet "csirke" módba átrakni. Sajnos ez van. A szintek végén nem mindig van főellenség, de ha igen, az biztos, hogy több fegyverrészből áll, amiket mind egyenként kell semlegesítenünk.

Ketten...

A kétjátékos szintet is kipróbáltam Batka haverommal, de sajnos le kellett tennünk eredeti tervünkről, hogy így talán végigjátsszuk, hiszen nem láttuk saját űrhajóinkat sem a töménytelen – egyébként nagyon szép – robbanás miatt. Mindig összekevertük gépeinket, elhagytuk a muníciókat, belerohantunk az ellenségbe stb. Egyszóval játszhatatlan! Ha valamelyikünk meghalt, tíz másodpercet adott a gép, hogy beszálljunk a ringbe társnak (természetesen lerontott fegyverrel).

Konklúzió

A játékot csak NAGYON jó reflexekkel bíró mazohistáknak ajánlom, ugyanis a gép nagyon kemény. A látvány viszont egyenlő egy 3Dfx-es játékkal, az ötletek kitűnőek, kivitelezésükkel nincs probléma. Ezzel fel lehet vágni a rokonok előtt! Ilyet még soha nem láthattak. És ami a legfontosabb, a gyengébb gépeken (P100) is kitűnően játszható. A kaszás elnevezés pedig nagyon találó. Ez a játék nagy űrt tölt be a PC-s lövöldözős játékok terén, érdemes kipróbálni. Remélem, a folytatás nem marad el.

ErniE

Info

- Take 2
- Housemarque
- Lövöldözős

- P100
- 80 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Banshee
- Raptor
- Tyrian

87%

CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. ker. Vásárhelyi Pál u. 8. (a Móricz Zs. körtérnél, a Bartók Mozi mellett)
Telefon/Fax: 361-4061 – Nyitvatartás: Hétfő - Péntek 10-18 óráig, Szombat 10-13 óráig

Számtalan eredeti program 10-50% árkedvezménnyel! Minden héten újdonságok!

FANTASZTIKUS HÚSVÉTI AKCIÓK!

PC JÁTÉKPROGRAMOK

3D Ultra Pinball		5 950
3 Koponya		2 950
Afterlife		4 950
Age Of Empires		12 950
AH 64D Longbow		4 950
AHX-1		3 950
Andretti Racing		6 950
Archimedian Dynasty		2 950
Armored Fist 2		6 950
Ascendancy		3 950
ATF		4 950
Balls Of Steel	AKCIÓ	8 950
Blade Runner		9 950
Carmageddon Mission		3 950
Champ. Manager 2 97/98		7 950
Civilization 2		6 950
Croc	AKCIÓ	8 950
Daggerfall		3 950
Dark Colony	AKCIÓ	4 950
Dark Forces		4 950
Dark Omen		JÖN!
Dark Reign	AKCIÓ	7 950
Day Of Tentac/Sam&Max		5 950
Deadlock 2		JÖN!
Death Rally		4 950
Deathtrap Dungeon		JÖN!
Diablo		9 950
Diablo Mission: Hellfire		6 950
Die Hard Trilogy	AKCIÓ	4 950
Discworld		4 950
Discworld 2		5 950
Doom Trilogy	AKCIÓ	5 950
Dreams To Reality		4 950
Duke Nukem 3D		5 950
Dungeon Keeper		5 950
Dungeon Keeper Mission		5 950
Extreme Assault		4 950
F1 Grand Prix 2		5 950
F1 Racing		9 950
F-15 (Jane's)		JÖN!
F-22 (DID)	AKCIÓ	9 950
F-22 Lightning 2	AKCIÓ	4 950
Fantasy General		4 950
Fallout		JÖN!
FIFA Soccer 97	AKCIÓ	5 950
FIFA Soccer 98		9 950
Fighting Force		JÖN!
Flight Simulator 98		14 950
Flight Unlimited		4 950
Flight Unlimited 2		9 950
Forgotten Realms Archive		9 950

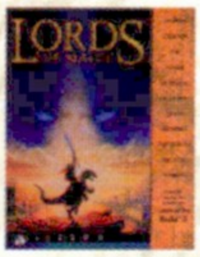
PC JÁTÉKPROGRAMOK

Front Line Fighters		9 950
Gabriel Knight 2		5 950
Gettysburg!	AKCIÓ	6 950
G-Police		7 950
Grand Prix Manager 2		4 950
Heroes Of M&M Comp.		11 950
Hexen 2		7 950
Hupikék Törpikék		5 950
Ignition	AKCIÓ	6 950
Incubation		7 950
Independence Day	AKCIÓ	3 950
International Moto X		2 950
I-War		9 950
Jedi Knight		9 950
Jedi Knight Mission		5 950
JSF - Joint Strike Fighter		10 950
KKND Extreme	AKCIÓ	6 950
Lands Of Lore 2		10 950
Little Big Adventure		4 950
Little Big Adventure 2		5 950
Longbow 2	AKCIÓ	9 950

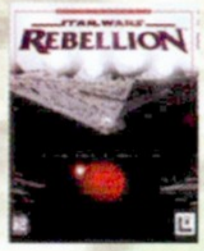
Lords Of Magic		11 950
Lords OT Realm Royal		9 950
Mageslayer	AKCIÓ	4 950
Master Of Orion 2		4 950
Mechwarrior 2 Double P		8 950
Megarace 2		4 950
Monkey Island 1-2		5 950
Monkey Island 3		10 950
Mortal Kombat 3		4 950
Mortal Kombat Trilogy		10 950
Moto Racer	AKCIÓ	6 950
Myth: Fallen Lords		9 950
Myst 2: Riven		11 950
NBA Live 97		5 950
NBA Live 98	AKCIÓ	7 950
Need For Speed SE		4 950
Need For Speed 2 SE		6 950
NHL Hockey 98		10 950
Nuclear Strike	AKCIÓ	6 950
Oddworld: Abe's Odys.		10 950
Overseer (Tex Murphy)		12 950
Pandora Directive		6 950

PC JÁTÉKPROGRAMOK

Panzer General 2		10 950
Perfect Assassin	AKCIÓ	5 950
Phantasmagoria		5 950
Phantasmagoria 2		6 950
Privateer 2		4 950
Quake		5 950
Quake 2		7 950



Queen The Eye		JÖN!
Railroad Tycoon Deluxe		4 950
Rayman		5 950
Rebel Assault + X-Wing		5 950
Rebel Assault 2		5 950
Rebellion		JÖN!
Red Alert Dominator Pak		12 950
Red Alert: Aftermath		5 950
Red Baron 2		11 950
Redneck Rampage		5 950
Resident Evil	AKCIÓ	8 950
Sam & Max + DOTT		5 950
Scorched Planet		2 950
Screamer Rally		9 950
Seven Kingdoms		9 950
Shadows Of The Empire		10 950
Shanghai Dynasty		9 950
Sherlock H.: Rose Tatoo		4 950
Sierra Pro Pilot		JÖN!
Sim Copter	AKCIÓ	4 950
Sim City 3000		JÖN!



Slamscape		2 950
Starcraft	AKCIÓ	9 950
Steel Panthers 3		10 950
Super Bubsy	AKCIÓ	4 950
Syndicate Plus		4 950
Syndicate Wars		5 950
System Shock		4 950

PC JÁTÉKPROGRAMOK

TerraNova		3 950
Test Drive 4		9 950
Theme Hospital	AKCIÓ	6 950
Theme Park		4 950
TIE Fighter Collector		4 950
Tilt		4 950
Time Commando		4 950
TOCA Touring Car		9 950
Tomb Raider 2	AKCIÓ	8 950
Top Gun		4 950
Total Annihilation		10 950
Touche (magyar)	AKCIÓ	4 950
Transport Tycoon		4 950
Tunnel B1		5 950
Turok	AKCIÓ	7 950
UFO		4 950
UFO 2: X-COM		4 950
Ultima 8		4 950
Ultima Collection		JÖN!
Ultima Online		11 950
Ultimate RPG Archives		9 950

US Navy Fighters		4 950
US Navy Fighters 97		4 950
Virtua Cop 2		11 950
Warcraft 2 Deluxe		10 950
WarGods	AKCIÓ	4 950
Warhammer		4 950
Warhammer 40.000		10 950
Warlords 3		10 950
Warwind 2		9 950
Wing Commander 3		4 950
Wing Commander 4		4 950
Wing Commander 5: Prophecy		7 950
Worms 2		8 950
Worms United		4 950
X-Files		JÖN!
X-Wing vs TIE F.	AKCIÓ	9 950
X-Wing vs TIE F. Mission Balance Of Power		5 950
Z		5 950
Zork: Nemesis		4 950
Zork: Grand Inquisitor		7 950

JÁTÉKCSOMAGOK

Forgotten Realms Archive 9 950
Curse Of The Azure Bonds, Dungeon Hack, Eye Of Beholder 1-2-3, Gateway & Treasures Of The Savage Frontier, Hillsfar, Menzoberanzan, Pools Of Darkness, Pools Of Radiance, Secret Of The Silver Blades

Heroes Compendium 11 950
Heroes Of Might&Magic 1+2+Mission

MegaPak 8 9 950
Broken Sword, Deadly Games, iM1A2 Abrams, J.Nicklaus 4, Master Of Orion 2, Mechwarrior 2, Return To Zork, Screamer 2, Sim City 2000

Red Alert Dominator Pak 12 950
Red Alert + Counterstrike + Aftermath

Ultimate RPG Archives 9 950
Bard's Tale 1-2-3 + Construction Set, Dragon Wars, Might & Magic: Clouds Of Xeen + Dark Side Of Xeen, Stonekeep, Ultima Underworld 1-2, Wasteland, Wizardry Gold

NYELVOKTATÓK, LEXIKONOK...

Beszélő szótár: Angol	6 950
Hatnyelvű Európa Szótár	3 950
Langmaster Angol Nyelvoktató:	
– Kurzus	4 950
– Pakk (4 kurzus)	9 950
– Csomag (pakk+szótár)	17 450
– Értelmező szótár	12 450
Német-Magyar Hangossz.	7 950
Nyelvstúdió 1 Ang-Ném	5 950
Nyelvstúdió 2 Ang-Ném	5 950
Nyelvstúdió 3 Ang-Ném	5 950
Az Állatok Birodalma	5 950
Budapesti Állatkert	5 950
Computer Kalauz	6 950
Kémia Kalauz	6 950
Matematika Kalauz	6 950
Magyar Fontok '97	5 950
Magyarorsz. és Bp. Atlasz	5 950
Micsoda sorozat	4 950
New Beat Zeneszerk.	6 950
Tolnai Világtörténelem	9 950
Twist Olivér	5 950
Verstár	9 950

Áraink az áfát tartalmazzák és indokolt esetben változhatnak

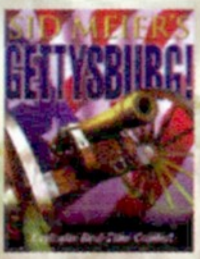
Akcióink a készlet erejéig érvényesek

Az internetes játéksite:
VEGA
www.vegaonline.com
A DataNet támogatásával
Ha kedveled a játékokat és érdekelnek a legfrissebb hírek, játékdemok, patch-ek, akkor keress meg minket az Interneten!

AH 64D Longbow
4 950,-

Armored Fist 2
6 950,-

ATF
4 950,-



Gettysburg!
6 950,-

Moto Racer
6 950,-

Need For Sp. 2 SE
6 950,-

Privateer 2
4 950,-

Wing Commander 5
7 950,-

Kedvező feltételekkel viszonteladók jelentkezését várjuk a 06-30-925-735 telefonszámon!

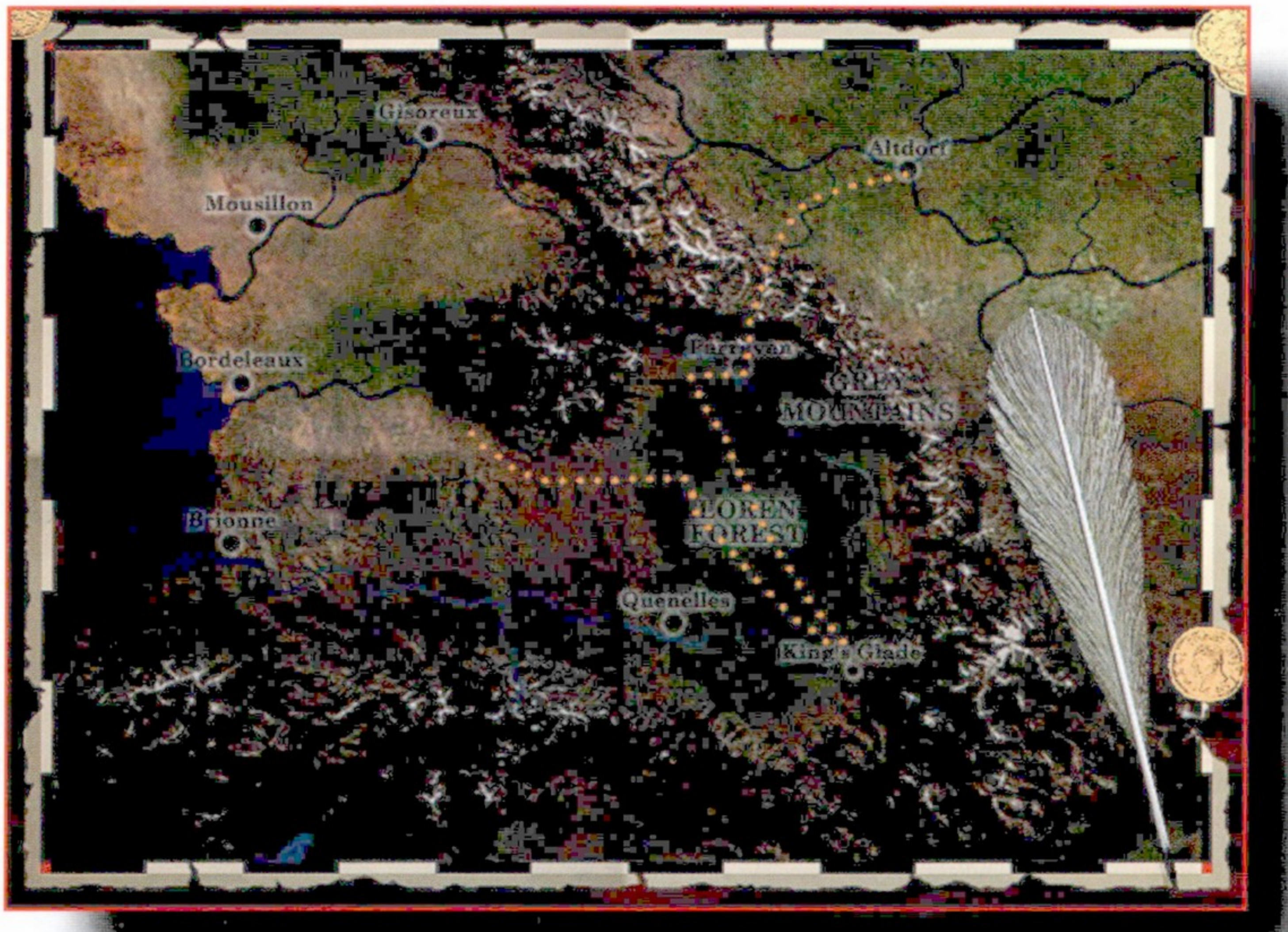
CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Vidékre és Budapestre extra gyors csomagküldés! Rendeld meg telefonon (361-4061), hogy másnap már játszhass vele!

Dark Omen

ZSOLDOSNAK ÁLL A VILÁG

Néhány évvel ezelőtt jelent meg egy játék, ami eléggé felkorbácsolta a kedélyeket a szerkesztőségben. A Warhammer: Shadow of the Horned Rat című programról van szó. Az igazat megvallva jó pár évvel sikerült megelőznie a korát, legalábbis a gépigényt tekintve. Elkövettem azt a nagy hibát, hogy egy 486-oson akartam letesztelni 8 MB RAM-mal. A dologhoz még az is hozzátartozik, hogy a Warhammer egyike volt az első Win95-ös játékoknak. Nos az eredmény valami katasztrófa volt. Lassú, csúnya és irányíthatatlan volt a játék. Az alapötlet viszont megfogott. Éreztem, hogy valami félelmetesen jó játékot akartak csinálni a készítők, csak éppen az időzítéssel volt egy kis problémájuk. Azóta eltelt néhány év, és a készítők elérkezettnek látták az időt, hogy kiadják a játék folytatását. Nem vagyok igazán híve a második részeknek, hiszen legtöbbször csak az első sikerét akarják meglovagolni. A Dark Omen azonban egy ritka kivétel. Nem is emlékszem, hogy mikor volt utoljára ilyen igényes játékkal dolgom, nem volt ritka, hogy hajnali 3-ig is fennmaradtam, csak azért, hogy végig tudjak játszani egy nehezebb küldetést. A program engem leginkább a Panzer Generalra emlékeztet. Az alapfelállás szinte ugyanaz, fel kell építenünk egy hadsereget, melynek segítségével le tudjuk küzdeni az élőhalott királyt. Természetesen nem egyszerre kapjuk meg az összes egységünket, szépen haladni kell a küldetésekkel, s ha jól csináljuk a dolgainkat, akkor rengeteg önkéntes fog beállni a hadseregünkbe. A Dark Omen valós idejű stratégiára épül, tehát nagyon résznél kell lennünk a küldetések alatt. Elég egy pillanatnyi kihagyás, és rögtön lehet elölről kezdeni az adott missziót. Külön ki kell emelnem azt a tényt, hogy küldetések közben nem lehet elmenteni a játékállást. Először mérgelődtem ezen, de aztán beláttam, hogy semmi értelme sem lenne a játéknak, ha másodpercenként mentegetne az ember. Ezzel a módszerrel a program eléri, hogy odafigyeljek a csapataimra még a küldetés végén is.



Külön érdekessége a játéknak, hogy szinte menet közben derül ki a sztori. Először csak az ork népvándorlás miatt bérelnek fel bennünket, de később egyértelművé válik, hogy ennél sokkal komolyabb ügyről van szó. Egy élőhalott király el akarja pusztítani az egész világot, ebben kell nekünk őt megakadályoznunk. A történet folyamán néhányszor választási lehetőség elé állít minket a gép. Szerintem érdemes mindig a csatát választani, hiszen azzal csak a seregeink tapasztalati pontjai nőnek. Aki a könnyebbik utat választja, az lemaradhat néhány igen kellemes egységről (ogre, Ragnar).

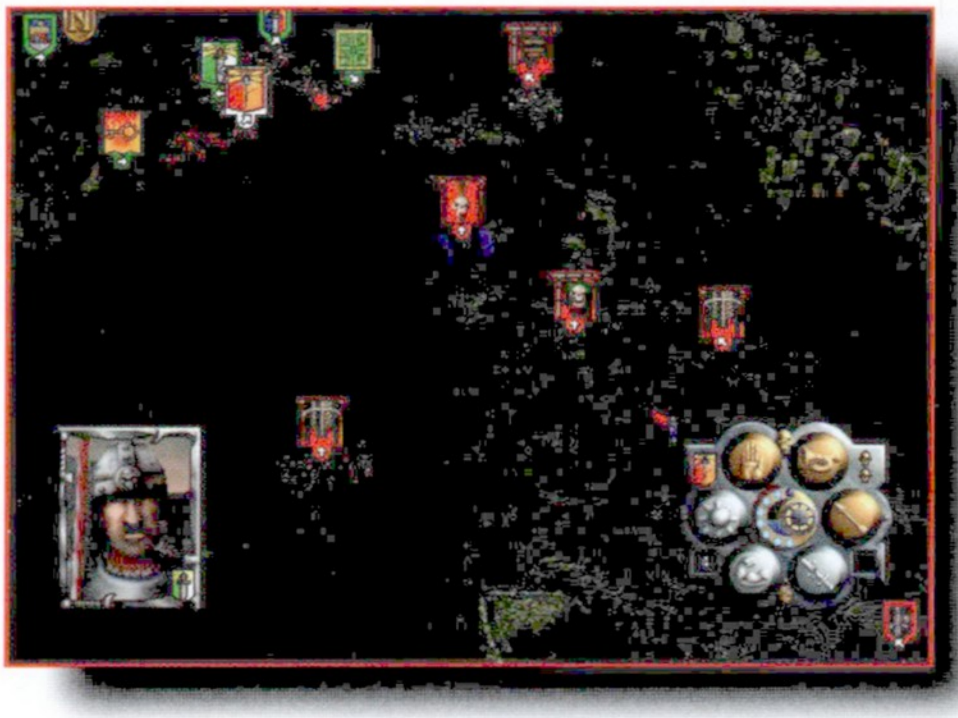
A játék kezdetén még csak egy elég gyenge hadseregnek parancsolhatunk. Összesen négy hadtest áll a rendelkezésünkre: egy lovas egység, egy ágyú, egy gyalogoscsapat és a számszeríjasok. Velük kell az első néhány feladatot teljesíteni. Kezdetben még nincs nehéz dolgunk, hiszen csak goblinok, rosszabb esetben orkok jönnek. Később aztán megjelennek az élőhalottak is, akik már sokkal keményebb ellenfelek. Rögtön az első küldetésben meg kell mentenünk egy falut a goblin betolakodóktól. A faluban van egy pénzes láda is, amit bűn lenne

GALÉRIA

1. Szegény jégvarázsló, alaposan megviselte az elmúlt néhány perc. 2. Úgy látszik a dread king egyedül a tüzes meteorokra allergiás. 3. Piromániás ez a bright wizard, minden házat felgyújt. 4. Ha már piromániáról van szó ...

otthagyni. Ez vonatkozik a játék többi részére is, hiszen így lehet remek varázstárgyakhoz jutni. Előfordulhat, hogy az ellenfél is birtokol egy-egy jobb fegyvert vagy páncélt. Ilyenkor nincs más dolgunk, mint elpusztítani az adott csapatot, és máris felvehetjük a kívánt tárgyat.

A cikkben először a saját egységeket szeretném ismertetni, mivel nem mindegy milyen stratégiát alkalmazunk a különböző csapatoknál. Hely hiányában természetesen nem tudom az összes osztagot részletesen bemutatni, de azért a fontosabbakat mindenképpen elemzem.



Grudgebringer Cavalry

Az egyik leghasználhatóbb csapat. Gyorsak, erősek és kitartóak. Nagyon ritkán futamodnak meg egy csatából. A legnagyobb hátrányuk az, hogy megsemmisülésük esetén véget ér a játék, függetlenül a csata állásától. Érdemes tehát ellátni őket varázstárgyakkal. Nálam ők kapták meg a bátorság lobogóját, a nyilaktól védő pajzsot és a villámkardot. Nem árt tudni, hogy egy jól időzített lovasrohammal könnyedén megfutamíthatunk nálunk jóval erősebb haderőket is. Érdemes hátulról vagy oldalról támadni, sokkal nagyobb esélyünk van arra, hogy megtörik az ellenállás. A varázstárgyak használatával nem árt vigyázni, hiszen előfordulhat, hogy egy területre ható varázslat a saját csapatainkat is eléri.

Grudgebringer Cannon, Mortal

Igazából csak a játék elején játszik fontos szerepet. Remekül meg lehet vele ritkítani az ellenséges íjászokat, de közelharcra nem ajánlom. Merészebbek megvárhatják ugyan, amíg elég közel jön az ellenfél (ekkor nagy a találat valószínűsége), de mindenképpen ajánlott egy csapat, amelyik fedezetet biztosít a tüzérségnek. Az egyik küldetés sikeres befejezése esetén választhatunk egy birodalmi ágyú és egy mozsár között. Én mindenképp a mozsarat ajánlom, mivel az képes átlőni a tereptárgyak felett, és olyan célpontokat is megsemmisíthet, melyeket nem is lát. Arról nem is szólva, hogy a mozsár lövedéke területre hat, és ezáltal sokkal nagyobb a pusztító ereje.

Grudgebringer Crossbowmen

Az egyik kedvenc egységem. Nagyon messzire el tudnak lőni, de csak egyenes vonalban. Ha tehetjük, akkor ne nagyon ténferegjünk a tűzvonalukban, mert könnyedén kaphatunk a hátunkba egy-két boltot. Páncélozzuk be őket az első adandó alkalommal, mivel nem mindig tudnak időben elmenekülni a támadók elől.

Ragnar wolves

Ragnar régi barátja a zsoldoskapitánynak. Az északi határvidéken találkozhatunk össze vele. Mivel a trollok igencsak elszaporodtak az utóbbi időben, ezért megkér minket, hogy segítsünk megritkítani a soraikat. Ha segítünk a csapatának, akkor hálából véglegesen csatlakoznak a sereghez. Elég gyorsak, s megfelelő varázstárgyakkal felvértezve komoly ütőerőt képeznek.

Elf archers

Akkor kapjuk meg őket, ha segítünk megmenteni az elfek szent kövét az élőhalott hordáktól. Nagy előnyük, hogy nem kell a látómezejükben lennie az ellenfélnek, tehát fedezékből is tudnak tüzelni. Sajnos csak az utolsó két csatára tartanak velünk, pedig remek íjászcsapat vált volna belőlük.

Ogre Mercenaries

Brutális állatok. Csak akkor kapjuk meg őket, ha segítünk kirabolni az ork tábort. Nagyon sok sebzést elviselnek, s meglehetősen jól harcolnak. Érdemes egy pajzsot átadni nekik, mivel így sokkal tovább állják az ütlegeket.

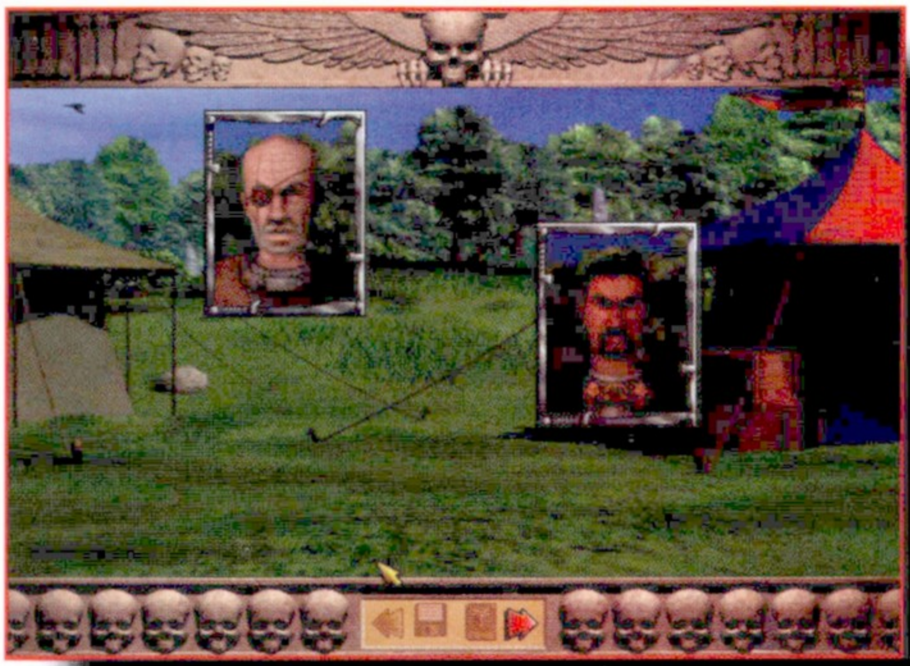
Flagellans

Szent őrültek. Elég jó harcosok, s csak a legrázósabb helyzetekben futamodnak meg. Páncélt nem viselnek, de erejük és elszántságuk határtalan. Érzéketlenek a fájdalommal szemben, s elég nehéz őket megölni.

Bright wizard, Ice mage

A varázslókkal való harc külön művészet. Nagyon kell rájuk vigyázni, mert nem pótolhatóak, ha meghalnak, akkor soha többet nem használhatjuk őket. A Bright mágus már a történet elején a sereghez csapódik. Alapvarázslata a tűzlabda, de idővel érdekesebb spelleket is be tud vetni. Ahogy megfigyeltem, minden játékban más varázslatokat kap. Szerintem a leghasználhatóbb a tűzmező. Elég messzire hat, s meglepően sokáig tart. Két

manába kerül, de igazából csak akkor hatásos, ha álló seregen használjuk. Kis szerencsével az élőhalottak nem is menekülnek el a tűzből. Ez a módszer kiválóan alkalmas az íjászcsapatok elégetésére. Hasznos még a tűzoszlop is, de csak akkor, ha sikerül vele oldalba kapni az ellenfelet. Külön ki kell emelnem a teleport varázslatot, melynek segítségével a képernyő bármely pontjára eljuthatunk. Szerintem érdemes a játék elején egy kicsit odafigyelni a mágusra. Negyedik szinten már olyan varázslatokat képes bevetni, mely ellen még a főellenfelek sem tudnak mit csinálni. Erre a legjobb példa a meteor. Elég nagy területre hat, s akit telibe kapunk vele, annak nem sok esélye marad a túlélésre. Nagash kezét egyetlen jól irányzott meteorral töröltem le a föld színéről. Aztán ott van a tűzbilincs varázslat. Ha rámondjuk egy ellenséges csapatra, akkor az nem tud mozogni, harcolni, lőni vagy varázsolni legalább egy percig. Könnyű préda a mozsárágyúnak. A jégmágus már nem volt ennyire népszerű nálam, de bevallom őszintén, nem is nagyon használtam. Van egy hatékony varázslata, amivel jégburkot képez egy saját csapat körül, remek védelmet biztosítva a nyílvesszők ellen. Nem árt vigyázni a mágusokra, túl gyakran váltak egy hirtelen ellentámadás áldozatává. Érdemes őket felszerelni jobb varázstárgyakkal (könyv, pálca…).



Varázstárgyak

Értelemszerűen itt sem fogom az összest felsorolni, csak azokat, amelyeket sikerült megtalálnom. A Grudgebringer kard már a kezdésnél a lovasságnál található. Minden körben (körnek nevezem azt az időszakot, amíg a kis kék félhold egyszer megtelik, ekkor kapunk manát) kilő egy tűzlabdát, ami egy ellenfélre hat. Nem túl hatásos, de azért érdemes használni néha. A törpök megsegítése után kapunk egy pajzsot, amely egy extra páncélt biztosít. Az erőital hatása sajnos csak nagyon rövid ideig tart, én nem is használtam fel egyet sem. Az egyik misszióban egy wight csapattal kerülünk szembe. Érdekes módon soha nem futnak el a csatából. Ennek az az oka, hogy egy varázszászló van a birtokukban, ami ezt megakadályozza. Vegyük el tőlük, s adjuk át a Grudgebringer lovasságnak. Egy ork íjászcsapattól sikerült elszednem egy másik lobogót, mely minden körben képes kilőni 1-6 villámot a legközelebbi ellenfélre. Ez az a küldetés, ahol egy gőztankot kell megmenteni a portyázó ork hordáktól. Szerintem a zászlót mindenféleképpen érdemes a varázslónak adni, mivel neki kell a leggyorsabban felfejlődnie. A tankos küldetés után egy várat kell visszafoglalnunk. Itt az egyik ork lovascsapat érdekes módon immunis az íjászok lövedékeire. Az ok egy pajzs, amit magukkal cipelnek. Gondolom, mondanom sem kell, hogy ezt is meg kell szereznünk a lovasságnak. Az első komolyabb ellenfelünk egy vámpír lesz. Szemtelenül sokat tud varázsolni, ami rögtön gyanús is lett nekem. Csak a pusztulása után derült ki, hogy egy varázspálca volt nála, melynek segítségével minden varázslatot egy manával kevesebbért hívhatott elő. Naná, hogy odaadtam a tűzmágusomnak. Ezen a pályán található még a vámpír tornya, amit fel kell gyújtanunk ahhoz, hogy megkapjuk a bent lévő tűzkardot. Nem valami nagy szám, de legalább varázsfegyver. Érdemes tehát az ilyen rejtekhelyeket megpiszkálni, gyakran kapunk jutalmul valamilyen mágikus felszerelést. Meg kell említenem a villámkardot, ami csak

akkor használható körönként, ha közelharcba keveredünk.

A varázssisak a tűz és tűz alapú varázslatok ellen véd meg. Minden csata végén cserélgethetjük a tárgyakat a csapataink között.

Az ellenfelek

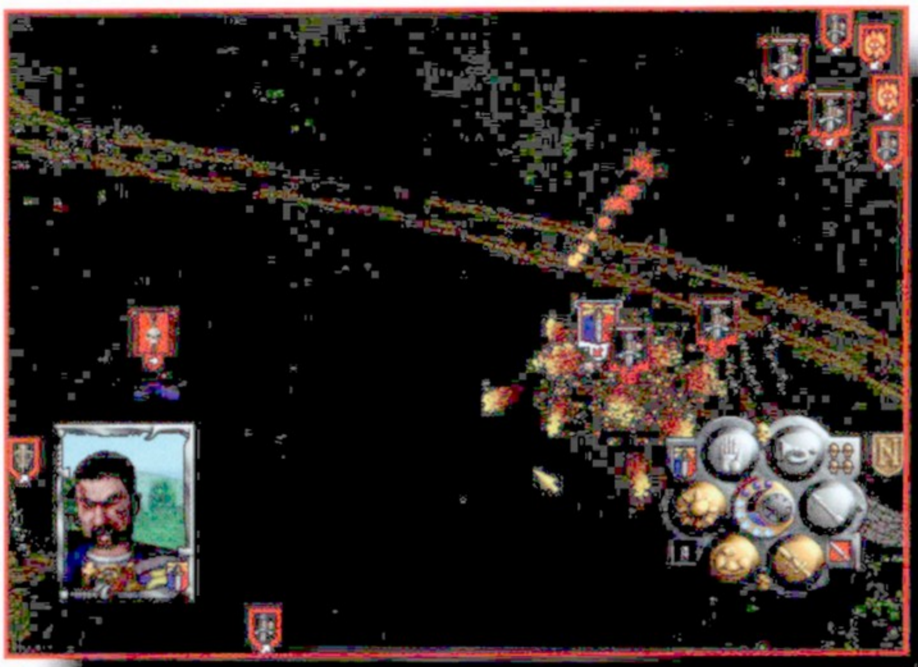
Alapvetően két csoportra oszthatjuk az ellenségeinket. A goblinok és az orkok inkább a játék első felében keserítik meg az életünket. A komolyabb veszélyt azonban az élőhalottak jelentik. Míg a goblinok elriasztásához elegendő egy lángoló koponya, a halottak megfélemlítéséhez sokkal többre lesz szükség. A zombik nem is nagyon fognak tudni elmenekülni, mert akkor megszakad a mágikus kötelék, mely mozgatja őket. Mindkét csoportnál külön figyelmet érdemelnek a mágusok, illetve nekromanták. Őket nem árt elsődleges célpontként kezelni, mert könnyedén okozhatnak nagy károkat. Az ellenséges lovasság hirtelen felbukkanása is okozhat kellemetlen pillanatokat. Előszeretettel támadják a tüzérséget és a viszonylag védtelen íjászokat. A múmiák bebalzsamozott testét

WARHAMMER
DARK OMEN
Azt hittük vége.
Hiba volt...
WARHAMMER
DARK OMEN
Magyar kézikönyvvel!
A játék dobozában keresd
az ajándék kupont, amely
1000 Ft-ot ér!
ECOBIT®
GAMES WORKSHOP
ELECTRONIC ARTS™
Magyarországon forgalomba hozza az EcoBIT Multimédia Kft., az Electronic Arts hivatalos képviselője
Info: (1)351-3078, Fax: (1)352-8549, Mail.: Ecobit@mail.datanet.hu,Web: www.ecobit.hu

gyúlékony anyag borítja. Ha ellenük hadakozunk, akkor érdemes tűz alapú varázslatokkal próbálkoznunk, mivel attól jobban sebződnek. A csontváz íjászok rendszerint a legrosszabb pillanatban avatkoznak közbe. Érdemes ellenük lovasságot vezényelni, mert rendszerint célt tévesztenek. Az ellenfél tüzérsége általában nem okoz nagy problémát. A lényeg az, hogy állandóan mozogjunk, úgy sokkal kisebb az esélye annak, hogy el is találnak. Külön ki kell emelnem a wightokat. Őket csak a mágikus fegyverek képesek megsebezni, tehát ne támadjunk olyan egységgel, amely nincs felfegyverezve legalább egy grudgebringer karddal. Nagyon kell vigyáznunk a főellenfelekkel. Ilyen a vámpír lord, Nagash keze, a fekete grál lovagok és a dread king. Ezek rendkívül erős lények, s nagy veszteségeket okozhatnak, ha ész nélkül támadunk rájuk. A legjobb az, ha messziről, valamilyen tűz alapú varázslattal végzünk velük. Ezért kell fejlesztenünk a tűzmágusunkat. Én a Nagash kezét és a dread kinget egyetlen jól irányzott meteorral végeztem ki. Nem volt sok esélyük a túlélésre.

Tippek, trükkök a nyeréshez

A legfontosabb dolog, amit meg kell tanulnunk, hogy vigyázzunk az egységeinkre. Ne sajnáljuk a pénzt a páncélok megvételére, mert sok esetben ezen múlhat egy csata kimenetele. Gondolom az evidens, hogy egységet nem szabad vesztenünk, inkább töltsük vissza az állást néhányszor. Az első néhány küldetésben inkább a varázslónkat használjuk az ellenfelek elpusztítására. Ez azért kell, mert csak így kap elegendő tapasztalati pontot a szintlépéshez. Ha a mágus magasabb szintre ugrik, akkor több tárgyat vehet magához, erősebb és újabb varázslatokat használhat, és egyszerre többféle spell közül választhat. Az egységek szintjét a zászló mellett található kis sárga csík jelzi. A legmagasabb négyes szint. A kék oszlop azt mutatja, hogy milyen messze vagyunk a következő szinttől. Nagyon oda kell figyelnünk, hogy kinek milyen varázstárgyat adunk oda. Értelemszerűen a mozgásra képtelen ágyúnak nem célszerű odaadni a legjobb varázskardot. Nem mindegy, hogy milyen szögből támadunk az

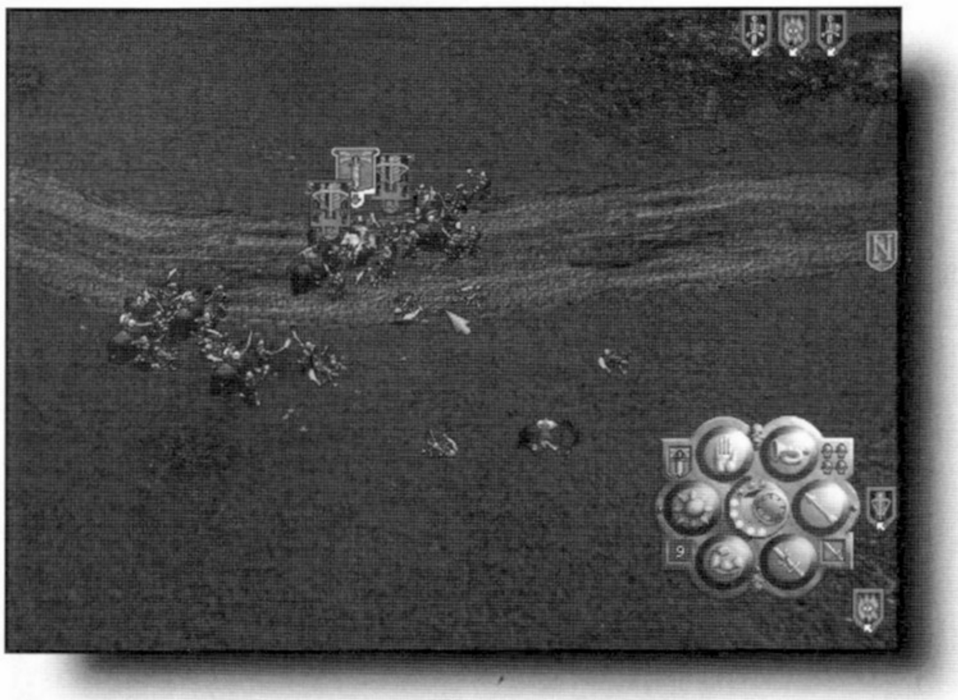


ellenfélre. A legjobb hátulról vagy oldalról rohamozni. Egy sikeres rajtaütés nagymértékben megnöveli annak az esélyét, hogy az ellenfél megfutamodjon.

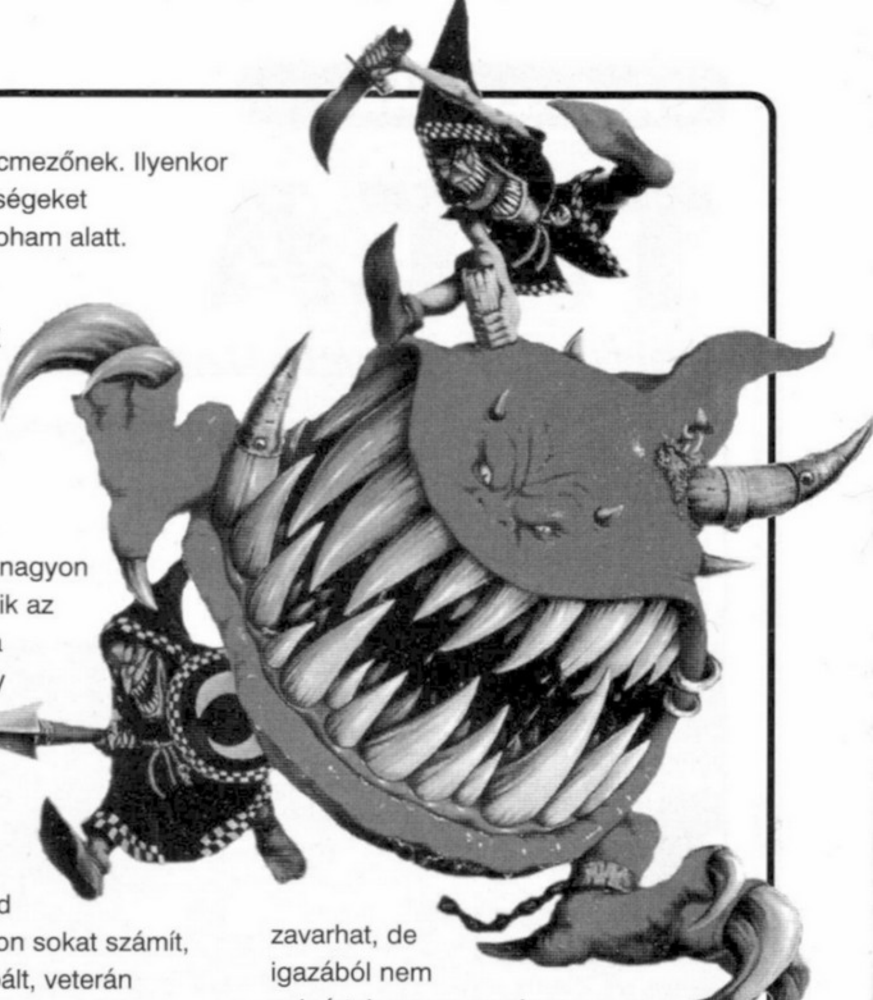
Ha egy ellenséges csapat elmenekül, akkor az még nem jelenti azt, hogy meg is adja magát. Könnyedén előfordulhat, hogy szépen rendezi a sorait, s a legrosszabb pillanatban tűnik fel. Nem árt tudni, hogy a menekülő ellenfelet nem lehet megtámadni. De le lehet taposni! A módszerem az, hogy a lovassággal mindig abba az irányba vágtatok, amerre az ellenfél menekül. Ha a két csapat találkozik, akkor a lovasok nemes egyszerűséggel eltapossák a menekülőket. Tudom, hogy ez nem teljesen lovaghoz illő cselekedet, de csak így lehet megakadályozni, hogy elvigyék az orrunk elől a legjobb mágikus tárgyakat.

Mindig el kell vállalni a mellékküldetéseket. Ezzel nemcsak pénzt és tapasztalati pontot szerezhetünk magunknak, hanem még a lehetséges szövetségeseink sorát is bővíthetjük. Igyekezzünk olyan egységeket megtámadni, amelyek jóval gyengébbek nálunk. Rövid időre fel tudjuk tuningolni egy csapat erejét. Nem kell mást tennünk, mint a kar ikonra folyamatosan klikkelgetni. Ekkor egy zöld csík elindul az ikonmodulon, melyet addig kell növelni, míg el nem éri a piros jelet. Ekkor a vezér kiadja a parancsot, s ezután sokkal nagyobb erőbedobással fognak harcolni. Nagyon oda kell figyelni a varázslatok használatára. Amíg az

ellenséges máguson van védőmágia, addig nem érdemes a komolyabb spelleket bevetni, mivel úgysem lesz hatása. Érdemes egy gyenge varázslatot rááldozni, majd ha eltűnt a védelme, akkor megsorozni valami komolyabbal. Aki igazán sikeres akar lenni a Dark Omenben, annak bizony profi módon meg kell tanulnia bánni a tüzérséggel. A varázsló és a Grudgebringer lovasság után nálam a mozsárágyú okozta a legnagyobb pusztítást. Nagyon gyakran elkövettem azt a hibát, hogy



kijelöltem egy célpontot az ágyúknak, s elfeledkeztem róla. Csak akkor eszméltem fel, amikor a saját embereim felháborodott hangon szóltak, hogy nézzem már meg, hová is tüzelek. Egy jól irányzott mozsárlövés gyakran a lovasságom háromnegyedét is elintézte. Éppen ezért kifejlesztettem egy új módszert. A mozsárral nem az ellenfelet céloztam be, hanem elé lőttem legalább egy-két centivel. A távolság persze függ a célpont típusától. Sokkal jobban elé kell célozni egy gyorsan mozgó lovasságnak, mint mondjuk egy vánszorgó zombi hordának. Nincs is szebb látvány annál, mikor egy mozsárlövedék a rohamozó csontváz lovasság közepén robban. Garantáltan megtörik a lelkesedésük. A lövés után MINDIG állítsuk le az ágyúkat, mert ellenkező esetben lehet, hogy ellövi a következő adagot, mire észbe kapunk. Az ikonmodul közepén található egy kis kör, mely sárga szeletekre van beosztva. Ez jelzi, hogy mikor áll tüzelésre készen az ágyú. Kerüljük a tumultust. Igazából nincs sok értelme annak, hogy nyolcan rohanjanak rá egy szerencsétlen ellenfélre, hiszen maximum hárman tudják egyszerre ütni. Nagyon vigyázzunk arra, hogy ne tudjon az ellenfél meglepni minket. Gyakori hiba, hogy a visszavonuló egységek háttal állnak a harcmezőnek. Ilyenkor iszonyatos veszteségeket szenvednek egy roham alatt.



Értékelés

Véleményem szerint az idei év legjobb stratégiai játékával állunk szemben. Ilyen jó programmal csak nagyon kevésszer találkozik az ember pályafutása során. Lehet, hogy sokan megorrolnak rám, de a Dark Omen nekem bizony jobban tetszett, mint a Red Alert. Nálam nagyon sokat számít, hogy a már kipróbált, veterán csapataimat tudom használni csatáról csatára. Talán ezért is szeretem annyira a Panzer General sorozatot. Úgy érzem, hogy itt felelősséggel tartozom az embereimért (de azok lehetnek akár törpök vagy ogrék is). Ha a Red Alertben elveszítettem az embereim 90%-át, csak megvontam a vállamat, és építettem egy kétszer akkora hadsereget. A Dark Omenben inkább újrakezdem tizedszer is az adott küldetést, de nem hagyom, hogy a tűzmágusomat lemészárolják.

A másik pozitív dolog a játékban, hogy a csaták alatt nem lehet menteni. Ez szintén sok embert zavarhat, de igazából nem sok értelme van az olyan ütközetnek, ahol percenként ment az ember, s addig kísérletezik a visszatöltésekkel, míg egyszer szerencséje nem lesz. A grafikáról is lehetne oldalakat írni, de szerintem elég, ha megnézitek a képeket, azok úgyis mindent elárulnak. A zene kellőképpen hangulatos, a karakterek szépen meg vannak rajzolva, s a történet is profi. Az animációs részek nagyon szépek, bár egy picit akadoztak egy 12x-es CD ROM-on. Két dolgot szerettem volna még a játékban látni. Néha nagyon hiányzott a szövegkiírás (főleg, amikor az ogrék elkezdtek tájszólásban nyekeregni), s nem ártott volna, ha le tudjuk állítani a harcot menet közben. Ezek azonban már csak kifogások, nélkülük kénytelen lettem volna 99%-ot adni a játékra.

A program befejezésekor bizony elkeseredtem egy kicsit, itt van egy ilyen remek játék, s máris véget ért. Mostanában azonban kezdenek divatba jönni a küldetéslemezek, s remélhetőleg a Dark Omen is hamarosan kiegészül néhánnyal. Addig is fel tudna valaki világosítani, hogy hol rejtették el a Spelleater Shieldet a készítők?

Mocsy

INFO

- Electronic Arts
- Games Workshop
- Stratégia

- P133
- 100 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 4x CD
- SB comp.

◆ Warhammer 1

96%

TOCA

BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Még tavaly volt szerencsém a TOCA (csak így becézve) PSX-es verzióját megtekintenem és rövid ideig tesztelgetnem. Először egy kicsit idegenkedtem tőle, de két-három kör után ráéreztem az "ízére". Nem rossz - mondtam, de azért a grafikája hagy némi kívánnivalót maga után (értem ezalatt az alacsonyabb felbontást).

Február elején hívtak, hogy vigyem már el a TOCA-t, mert csak a helyet foglalja a polcon. OK. Rajtam nem múlik - gondoltam. Elhoztam.... Mondhatnám, hogy elhoztam, láttam és győzött.

Reméltem, hogy megfelel az elvárásaimnak, és így is lett. Igaz, erről részletesebben egy kicsit később.

AZ ERŐMŰ

Találó ez a szó, ha a hardverigényről beszélek. Furcsa lehet, hogy ezzel kezdem, de muszáj, mert kellemesen csalódtam.

Először is a pozitívum, hogy a TOCA HiColor módban fut 3D gyorsító nélkül is. Cool. Minimum processzor P166... 320x240-es felbontáson. A 3Dfx tulajdonosoknál ez a felbontás már egy P133-assal is megelégszik. Egyik szemem sír, a másik nevet. Sír, mert elég magasak a processzor követelmények. Nevet, mert fut HiColorban 3DFx nélkül is.

Sajna, azt kell mondanom, hogy egy iP 266MMX-en 640x400-on, very high detailen (75MHz-en fut) teljesen kúl (meg is vagyok vele elégedve), de 640x480-on már szaggat, ha sok autó van a képben. Klamathon már OK. Szóval 3DFx nélkül minimum iP 233MMX ajánlott. 3DFx-szel szerintem maximális felbontásban egy iP200 is megbirkózik vele. A leírás szerint a TOCA támogatja az MMX-et, igaz, szerintem ez látványban nem jelent többet.

Volt szerencsém (vagy inkább szerencsétlenségem) egy Cyrix 166+-on 3DFx támogatással látnom. Az eredmény nagyon siralmas volt.... úgy, hogy csak az én autóm volt a pályán (látványos képregény). Intel tulajdonosok előnyben!

A minimum 16MB rammal szemben én a 32-t ajánlanám.

BTCC

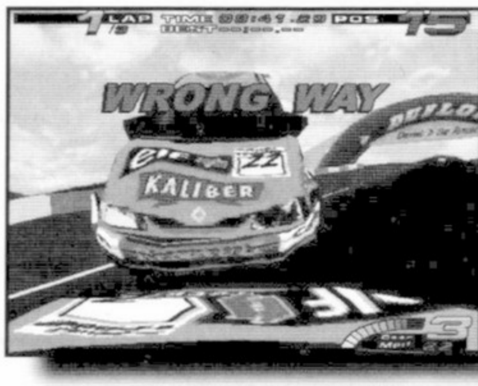
A British Touring Car Championship. Az angol túraautó-bajnokságot a TOCA keretein belül ismerhetjük meg és próbálhatjuk ki. Aki ismeri az autósportokat, az tudja, hogy ez kb. megfelel a hajdani DTM-nek (német túraautó-bajnokság), csak éppen angolföldön. Az autók is hasonló kaliberűek: Renault Laguna, Honda Accord, Volvo S40, Peugeot 406, Vauxhall Vectra, Audi A4, Ford Mondeo...

A HARMADIK SZUPER AUTÓSZIMULÁTOR

Egyesek biztos kérdőleg néznek rám, hisz írtam már néhány autós programról, hogy szuper. Pl. a Precision Cart Racingről vagy az UBI F1-ről... Nagyon lenyűgözőek, szó se róla, de nem olyanok, amelyeket esetleg évekkel később is előveszek. Eddig két ilyen programot ismertem. Az egyik a Need for Speed. Egyszerűen nem tudom megunni. A második a Network Q RAC Rally. Csúcs! Már kétszer végignyomtam (pedig van benne olyan pálya is, ahol közel fél óráig kellett "nyomnom

GALÉRIA

Ilyen az, amikor Mr.T.-be belebújik a kisördög.



a pedált"). Eddig még nem sikerült hozzá hasonlóan jó rali programot készíteni. A TOCA a harmadik.

Ebben a programban szó szerint meg kell küzdeni minden helyért. A feszültség olyan szinten van jelen, hogy állandóan szidom a mellettem erőszakoskodót. A dobogóról még az utolsó kör célegyenesében is le lehet csúszni. Igaz, a kormányzást meg kell szokni (részemről szükség volt erre), mert egyenesben kell tartani a gépet, de ha ráéreztünk a technikára, akkor minden oké. Ez persze csak akkor igaz, ha belső nézetből játsszuk a játékot. Mivel én nem igazán komálom a külső nézetet (kerek egy kört mentem le külső nézetből), arról csak azt tudom mondani, hogy ok. Az igazi "versenyző" belső nézetből "nyomja az ipart".

A játék nagyon nehéz! Eléggé meglepődtem, amikor easy fokozaton az első néhány versenyen 12., 14. helyekre kvalifikáltam magam. A legjobb esetben sem sikerült még az első két sorba vergődnöm. easy fokozaton is kemény próbatétel minden verseny, de egy kis bátorsággal (pl. rövid féktávok... amikor nagy sebességgel érkezünk, és későn kezdünk el fékezni, abban a reményben, hogy elég jók a fékeink a megfelelő tempóra lassuláshoz) és erőszakos vezetéssel elég jó helyeket lehet elérni.

Azt azért megjegyzem, hogy az erőszakos vezetés nem mindig a legszerencsésebb. Erre van egy jó példám. 6-os trepnin (kúl kis autós szleng - hatodik sebesség, padlógáz) kb. 130 mph-s sebességgel szakítottam a kanyar felé. Sok kocsit lehagytam, mert jóval a kanyar előtt elkezdtek már fékezni. Nagyon rövid féktávot akartam hagyni, így az utolsó utáni pillanatban kezdtem el fékezni és visszapakolgatni 3-asig. Belecsúsztam egy Hondába, mire az megpörgött. Vagy két körrel később, hasonló módon száguldok egy kanyar felé és elkezdek lassítani, mire hátulról valaki belémszab és megpördülök. Forgás közben látom elhúzni azt a rajtszámú Hondát, amelyikbe belementem. Ez csak egy példa. Ha jellemzően erőszakosak vagyunk, akkor a nálunk jóval

lassabbak nem engednek el, hanem bevágnak elénk, amúgy pedig elengednének. A fenti példákból is látható, hogy milyen intelligens a játék, és mennyire törekedtek a maximális élethűségre.

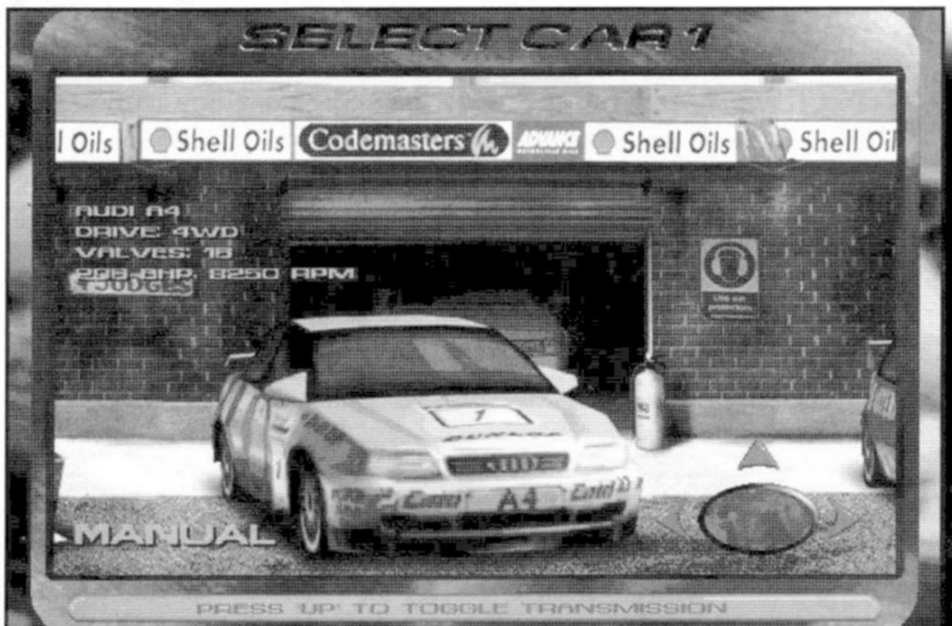
KÜLCSÍN

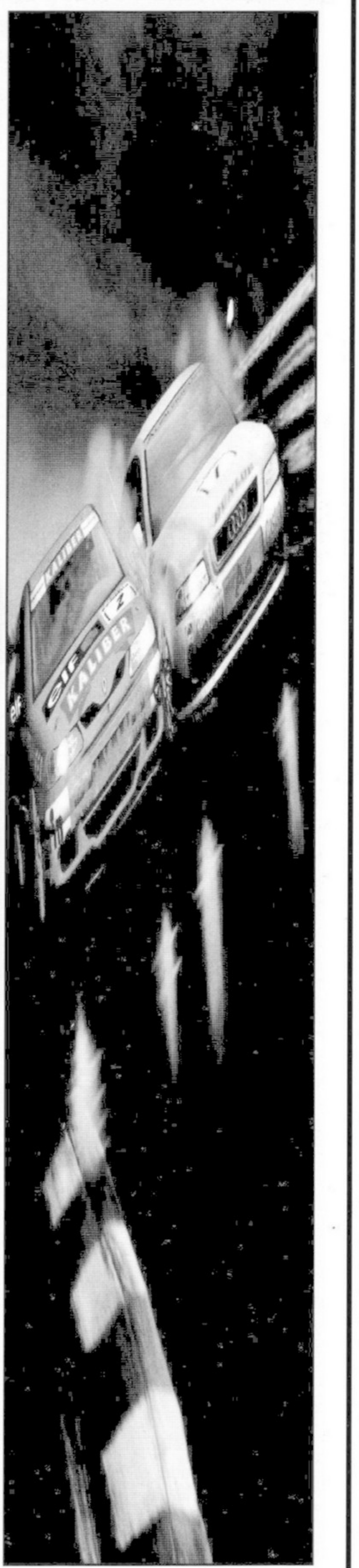
Azt hiszem, erre a programra tényleg nem lehet rosszat mondani sem grafikai (640x480), sem zenei szempontból. A grafika teljesen élethű és profi. Minden a helyén van. Az igaz, hogy a műszerfal nem olyan, mint a Need for Speedben, de nincs is idő azt bámulgatni. A tereptárgyak, az autók, a pálya... mind profi és elég szép, hála a Hicolor színmélységnek. Egyedül a kiválasztásnál mondhatom azt, hogy elég gyerekesen néznek ki az autók, de azt hiszem, ezt meg tudom bocsátani.

"Hangilag" is teljesen elégedett vagyok. Rendkívül profi a motorhang, kellemesen keveredik a diffi sípolásával. A cd-s zene is kellőképpen felpörgeti az embert, és a verseny előtti és utáni kommentár is abszolút profizmusról vall (egy ismert angol sportkommentátort győztek meg erre a célra).

Összefoglalásul csak azt tudom mondani, hogy a TOCA a harmadik olyan pc-s autószimulátor, ami az én magas elvárásaim szerint is bevonul az autós "Hall of Fame"-be. Kellőképpen nehéz, abszolút élethű, pörgős, hangulatos, szép, jó. Nekem nagyon tetszett. Aki hasonló ízléssel rendelkezik, mint én, az nem fog benne csalódni.

Mr.T.





INFO

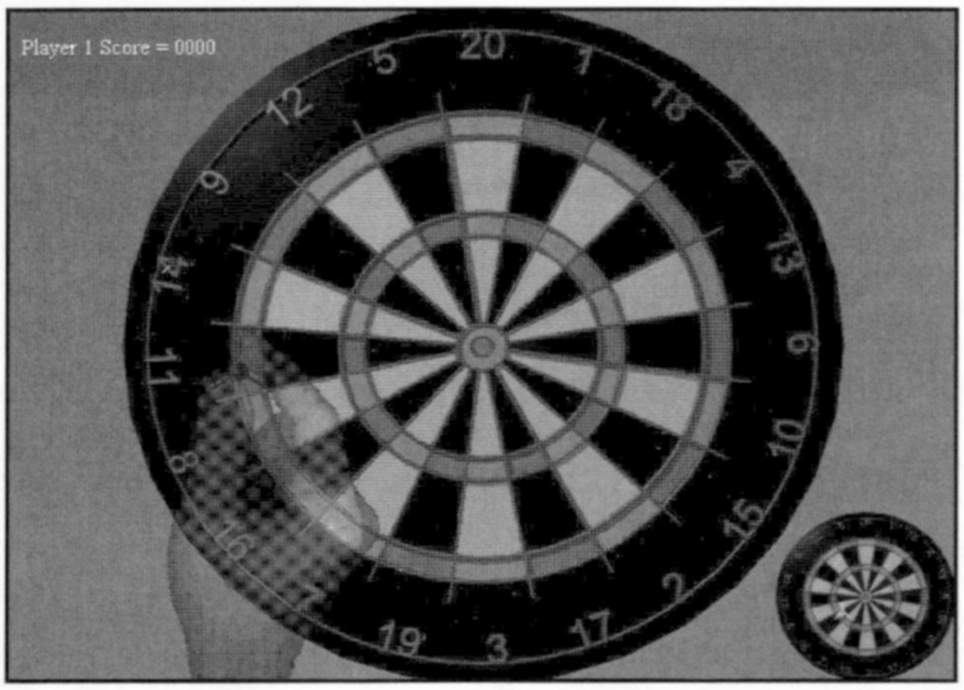
- CODEMASTER
- CODEMASTER
- SZIMULÁTOR

- P166
- 14 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 4X CD
- SB COMP.

- NETWORK QRALLY
- PRECISION CART RACING

88%

3D Darts



Egyre nagyobb számban jelennek meg a DirectX technológiát (Direct Draw, Direct Sound) kihasználó shareware játékok, felváltva a hagyományos Dos alapú programok eddigi egyeduralmát. És hogy mik is a DirectX lehetőségei? Erre mutat be egy példát ez a játék, ami nem más, mint egy darts azaz egy célbadobós játék.

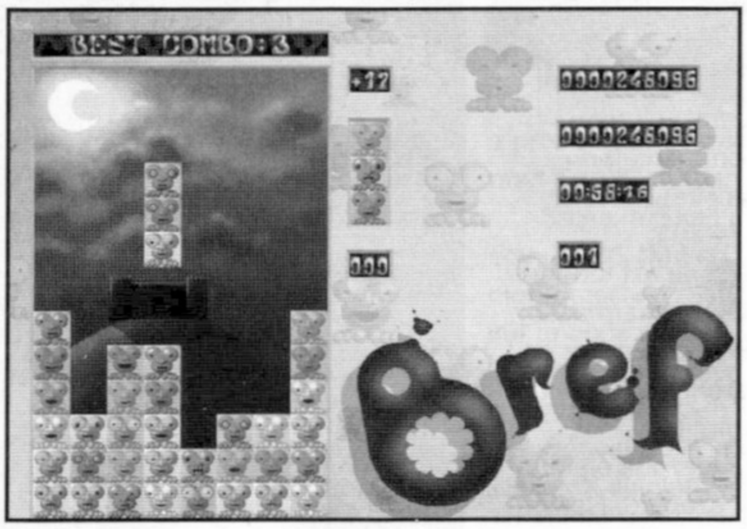
Hogyan játsszuk?

A nyitóképen választhatjuk ki, hogy egy illetve két játékossal kívánunk-e játszani. Majd az ezek után megjelenő ablakban kezdődik el maga a játék, ahol először is az egérrel mozgatható kéz pozicionálását (jobb gomb) végezzük el. Ezzel be is behatároltuk, azaz célba vettük a kívánt mezőt. A dobásunk további paramétereit az előbbi pozicionálás után megjelenő, és a kép jobb alsósarkában is látható ún. célzó táblán határozhatjuk meg. Ezen a kisebb táblán ugyanis egy állandóan mozgó dart-célkereszt "megállításával" (egér) dobjuk majd el a dartot.

A program grafikailag igen szép, és nagyon ötletes a játék megoldása, ami viszont nem tetszett, az a dobás kivitelezése. Itt azért nem ártott volna némi animáció, ami csak az illúzió kedvéért.

http://members.aol.com/fuzzlogic/home.htm

Bref v2.0 Xmas

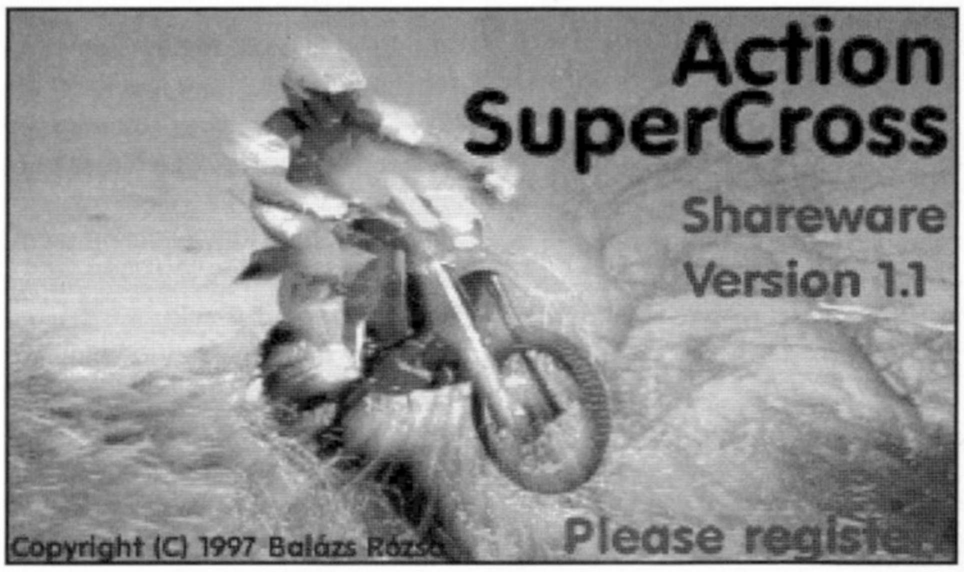


Tetris? Ráadásul Dos alá? Hát mostanában nem egy gyakori eset, az biztos. Egy francia csapat decemberben publikálta az Interneten a Bref Noël, akarom mondani a Bref karácsonyi (Xmas) speciális freeware verzióját. Ezzel is jelezve, hogy nem kell még egészen lemondanunk a Dos-os programokról.

Ebben az SVGA játékban igyekeztek minden eddigi és természetesen általuk is jónak tartott Tetris ötletet összegyűjteni, és mondhatom a végeredmény elég kellemesre sikerült. Alapjában véve egy szín Tetris, amelyben a békás kockákból kell 3-3 egyforma színűt összehoznunk. Emellett rengeteg extra tárgy is potyog fentről, amik vagy hasznosak vagy nem. Ezeket persze leginkább a kétszemélyes játéknál lehet "bevetni" az ellenfelünk rovására. A játék hangulata egészen rendkívüli, ezt főleg a kétszemélyes változatra értem, hisz eltérően a szokásoktól, nem válik ketté a két játékos táblája, hanem az "Aki kapja, marja" felfogáson alapszik. A program játszható egér (3 gombos), joystick esetleg joypad segítségével.

http://www.mygale.org/~remdy

Action SuperCross v1.1



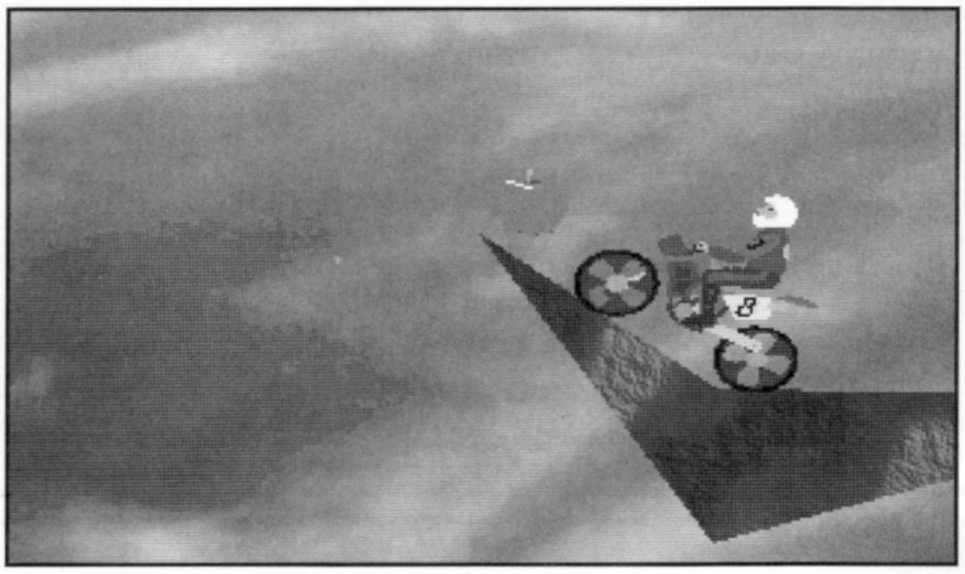
Valószínűleg sokan ismerik ezt a remek magyar játékot, amire ékes bizonyíték, hogy a nemrég megtartott "Flag" partin jó pár gépen láttam, hogy játszanak a programmal. Akik esetleg nem ismernék, de kiszeretnék próbálni azoknak ajánlom figyelmébe a Guru CD mellékletét.

A játék tulajdonképpen egy motoros ügyességi program, ahol az a cél, hogy pályákon található almák (checkpoint) elérése, összeszedése után magát a célt, azaz a virágemblémát elérjük természetesen a lehető legrövidebb idő belül. A legjobb időket elért versenyzők (akárcsak egy igazi versenyen) felkerülnek a "best times" (x.rec) toplistára, amelynek aktuális állása megtekinthető illetve letölthető az Action SuperCross Internetes oldalairól.

A crossmotor irányítását rendkívül egyszerűen, de igen szellemesen oldotta meg a szerző (kurzor bill., space), és a program menürendszere is átgondolt, könnyen érthető, magyarul ésszerű felépítésű. Nagyon tetszett még a motor teleszkópjának mozgása, és a kerekek kipörgése is élethűvé varázsolta a játékot.

A program szerzője, Rózsa Balázs így ír az Action SuperCrossról:

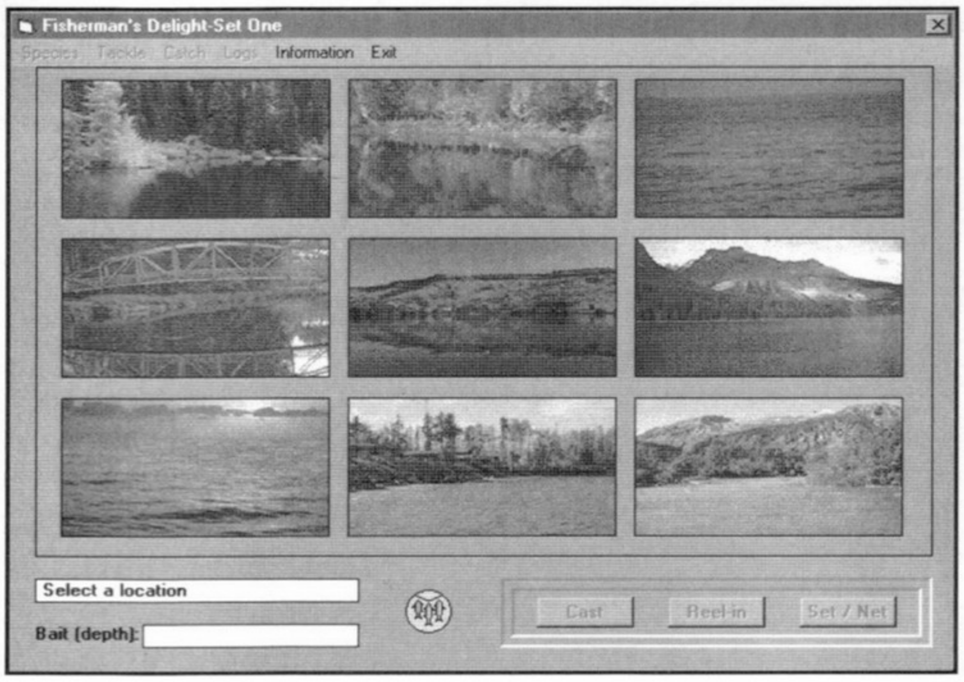
"Mivel programozó vagyok, és persze szoktam játszani is a gépemen, néha kedvet érzek kisebb játékok írására. Pár éve eszembe jutott, hogy jó lenne egy olyan játék, ahol egy motorossal lehet terepen manőverezni, és a hangsúly a terep és a motoros kölcsönhatásán van. Ilyen jellegű játékról addig nem tudtam. Csináltam hát egy wireframe modellt, és játszottam vele. Egész jól játszható volt és tetszett az ismerőseimnek is, úgyhogy elhatároztam, hogy készítek belőle egy kiadható verziót. Most már kb. egy éve terjed shareware formájában a játék, és sok pozitív visszajelzést kapok. Sokan írtak, hogy szeretnének saját pályákat csinálni hozzá, így most egy beépített pálya editoron dolgozom. Egy-két hónap múlva lesz kész ez a verzió."



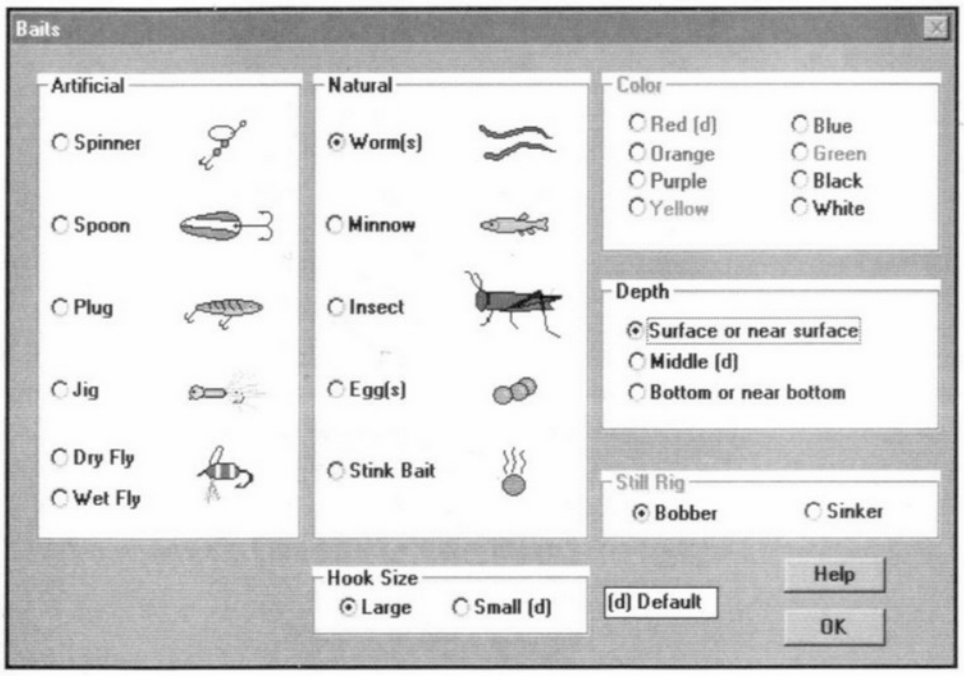
Én már csak annyit szeretnék hozzáfűzni, hogy ez a játék azon kevés magyar alkotások közé sorolható, amire talán mi magyarok is büszkék lehetünk.

http://ourworld.compuserve.com/homepages/balazs/

FISHERMAN V2.2



Horgásztársaimhoz hasonlóan én is igen várom már a szezon beindulását. Addig is ajánlom figyelmébe minden „zsinóráztató" barátomnak ezt a kis horgászprogramot. Ez a szimulátor természetesen nem arra hivatott,

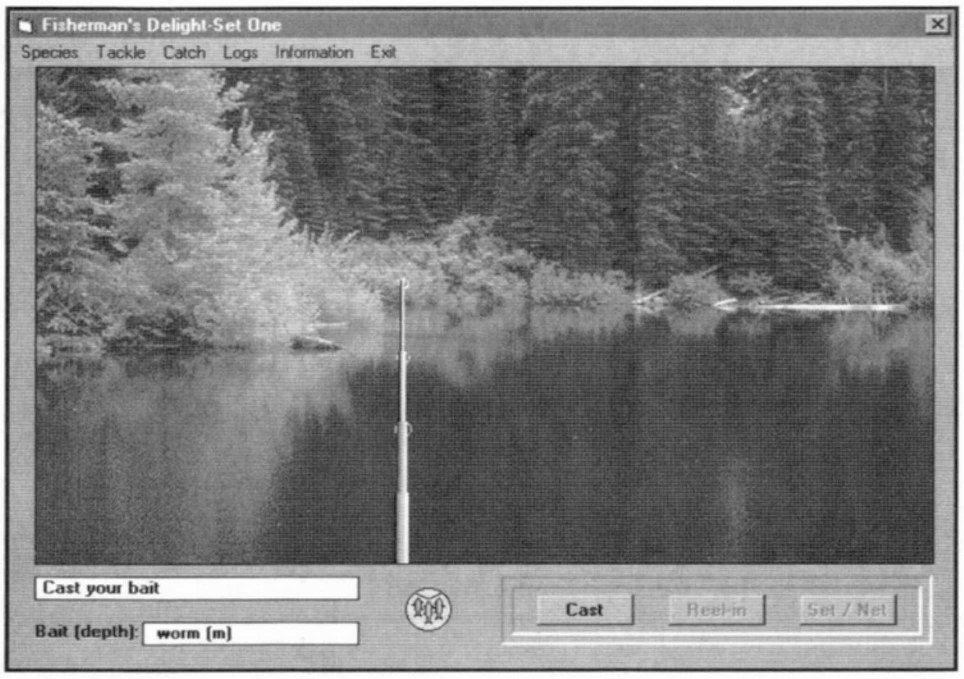


hogy helyettesítse, netán pótolja a vízpart hangulatát, hanem például arra is hasznos, hogy a kezdő horgász begyakorolja, betanulja ezt a sportot, mert ugye erről van szó. De használható arra is, hogy olyan távoli vizeken "horgásszunk", ahova sohase juthatna el egy hétköznapi horgász.

A horgászás menete ebben a programban is hagyományos, azaz a vízpart kijelölése után (nem regisztrált verzióban csak három) a botot, a horgot és a csalit kell kiválasztanunk, és kezdődhet is a szórakozás. A bedobást egérrel, a tekerést és a bevágást pedig a lenti ikonok segítségével végezhetjük el.

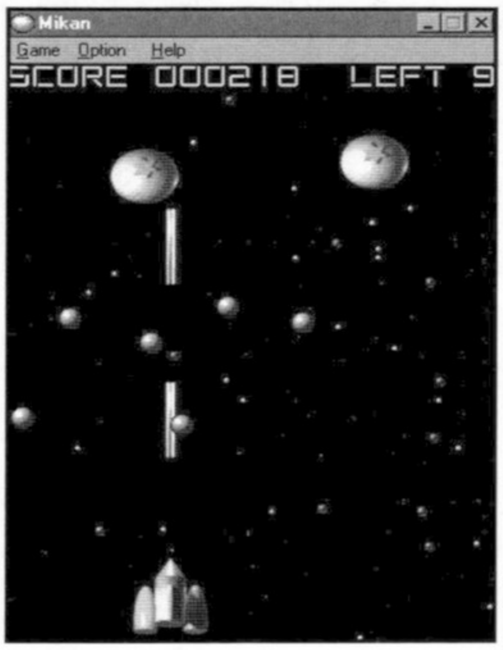
Ezek után már csak türelem kérdése az egész. Hosszabb-rövidebb várakozás után biztos, hogy történni fog valami. Ha nem, akkor cseréljünk csalit. Bár halat fogni nekem még ezzel a programmal nem sikerült, de azért azt már elmondhatom, hogy volt egy-két szép kapásom.

http://www.alberts.com/fish.htm



SUNFLAT JÁTÉKOK

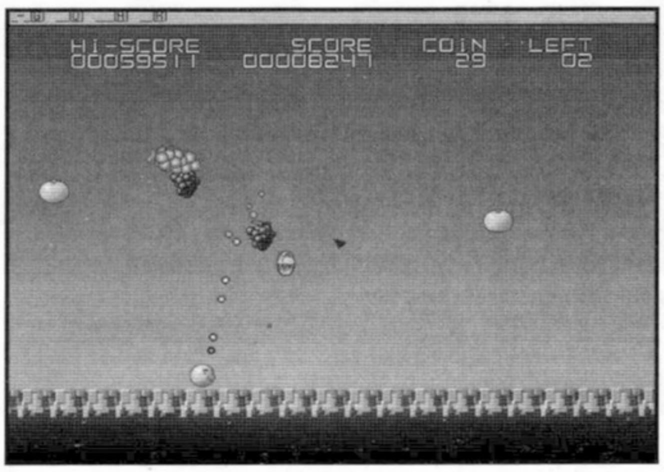
Sakman, a japán site-ok tudora ajánlotta figyelmembe ezeket az újabb remek shareware alkotásokat, melyek a Sunflat gondozásában jelentek meg a távolkeleti Internetes részeken. A játékok egytől egyig Win95-DirectX-



es programok, és a már régebben ismertetett Bio-100% kiadásokhoz hasonlóan az igen kis méret, a remek design és a nagyszerű játékmenet jellemzi őket. A Sunflat játékok, mint talán a nevükből is lehet következtetni, csak gyümölcsökre épülnek. Legyen az akció, ügyességi, táblás vagy esetleg 3D-s akciójáték.

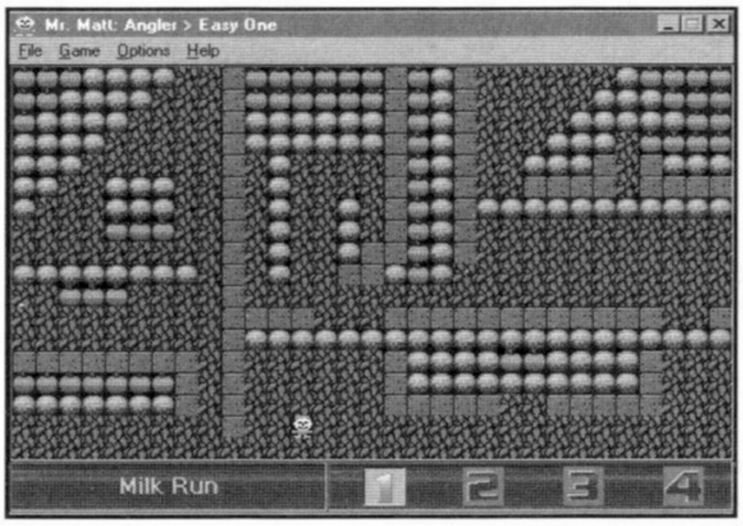
Most csak két programra szeretném felhívni a figyelmet, amiket természetesen Ti is kipróbálhattok (CD melléklet). Egyik a **Mikan v0.01a**, mely egy normál lövöldözős játék narancsokra és más déligyümölcsökre komponálva. Jellemzői a szép grafika, a lendületes játékmenet és a kifejezetten kellemes hang. A másik játék a **CrazyFruits (Wineat) v1.03**, itt a szokásos lövöldözések mellett az a célunk, hogy a felső sorban is látható coin, azaz pénzmennyiséget összeszedjük. A pénzérmék logikusan az elpusztított gyümölcsök után járnak. A játék irányítása az első menetekben minden bizonnyal szokatlan lesz, de mentségére legyen mondva, igen gyorsan megtanulható.

http://www.bekkoame.or.jp/~sunflat/



MR.MATT

Nagyon is úgy látszik, hogy a shareware program írói még 1998-ban sem mondanak le arról, hogy a jól bevált - mellesleg nagy sikerű - játékokat újra és újra feldolgozzák.



A Mr.Matt is egy ilyen ősi számítógépes alapjáték, a Boulderdash újrafeldolgozása.

Érdekessége, hogy J. Andrzej Wrotniak nem csak arra gondolt, hogy egy az egybe átírja a játékot, hanem arra is ügyelt, hogy minél több embert vonjon be a világon a Mr. Matt őrületbe és persze a program regisztrálásába. Ezt többek közt úgy segítette elő, hogy a regisztrált verzió mellé adott játékszerkesztővel elkészített pályákat, a lent olvasható site-ra fel lehet tenni, és természetesen le is lehet tölteni. Megjegyezném, hogy ma már közel húsz-harminc extra pálya érhető el ezen a címen. Egyébként egy teljesen hagyományos boulderes játék, választható tárgyakkal és igen aranyos hanggal.

http://www.freeflight.com/wrotniak/works.html

Serverbubus

sPéCi computer Kft.

1148 Budapest, Bánki Donát u. 62. Tel./fax: 220-0590

Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!

- Legend USA Pentium alaplapok
- Intel, Cyrix processzorok
- Seagate, Samsung, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök

Ízelítő árainkból:

S3 Virge DX 2MB EDO	6.300,-
Intel Pentium 166 MMX	20.980,-
24x CD ROM	10.500,-
Pentium VX Pro alaplap 512kb	11.280,-
Pentium TX Pro alaplap 512kb	12.800,-
Pentium TX TWO alaplap 512kb	14.600,-
DIAMOND Monster 3Dfx 4MB OEM	32.800,-
Komplett Pentium számítógépek monitor nélkül	65.000 Ft-tól

AKCIÓ csak a PC GURU olvasóinak

Canon BJC-250 színes tintasugaras nyomtató	27.900,-
14" Lite-On LR/NI színes monitor	28.900,-
16 bit SB-PRO komp. hangkártya	2.680,-

Akciós vásárlás esetén az újságot hozza magával!!!

Gépbővítést, átalakítást vállalunk, akár azonnalra is.

CD írás alapanyaggal együtt 960,- Ft

Honlap: www.speci.hu E-mail: speci@speci.hu

Árlista: faxbank 2-333-666/2120#

Az áraink a március 9-i árakat tükrözik, 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák és beszerzéstől függően változhatnak.

TECHNOBASE PC GAME CLUB

Bp. VII. Erzsébet krt. 41.

Tel.: 3420-468

Klubtagoknak:

- *vásárlási kedvezmények*
- *CD-ROM kipróbálás*
- *ingyenes helyszíni szervizelés*
- *CD archiválás*
- *alkatrész beszerzés*

Vadonatúj import játékok az USA-ból: pl. Nightmare Creatures... Érdeklődj telefonon!!!

...... db **CD GURU 98/2** — 895 Ft

Fantasztikus válogatása a legújabb demoknak, 1997-es magyar lemezújság válogatás, extra bemutatók az újságban.

...... db **Driver - Patch - Cheat CD 2** — 1490 Ft

A sikeres válogatás második része a legújabb kiegészítőkkel.

...... db **3Dfx CD** — 1490 Ft

A Voodoo chipset-es 3D gyorsítókártyákhoz készült CD-n mindent megtalálhattok ami eddig megjelent ezekre a kártyákra és érdemes foglalkozni vele. 40 játszható demo, rengeteg 3Dfx patch, technikai leírások, hardware és játék előzetesek.

...... db **E3 CD** — 1490 Ft helyett csak 900 Ft

Válogatás az amerikai E3 kiállítás anyagából. Játékdemok, video és movie file-ok, cikkek és képek. 3Dfx játékok és patch-ek.

...... db **CD GURU 98/1** — Ft helyett csak 1000 Ft

Karácsonyi extra kiadás - 52 oldalas újság - 2 CD-vel rengeteg demóval, előzetessel és érdekességgel. Dupla élvezet!

...... db **CD GURU 97/6** — 995 Ft helyett csak 600 Ft

7th Legion, G-police, Hexen 2, Incubation, Ignition, NFFS2, Worms 2, Nuclear Strike, NHL '98, Galapagos, Mageslayer, Netstorm, Defiance, Scud és még sok minden más...

...... db **CD GURU 96/4, 972, 97/3, 97/4, 97/5** — 995 Ft helyett csak 500 Ft /db

Régebbi CD GURU számok kedvezményesen...

...... db **DRIVER - PATCH - CHEAT CD 1** — 1490 Ft helyett csak 990 Ft

Az első válogatás a fenti témakörökben, nélkülözhetetlen egy PC környékén.

...... db **3D GAMES** — 1490 Ft helyett csak 700 Ft

Quake, Duke Nukem 3D, Heretic, Hexen, Descent I-II, Dark Forces pályák, editorok, cheat-ek, trainer-ek és megoldások.

Előfizetői megrendelőlap

Csekket kérnék az alábbi előfizetéshez:

- ☐ 1 év előfizetés CD-vel — 9000 Ft
- ☐ 1/2 év előfizetés CD-vel — 4500 Ft
- ☐ 1/4 év előfizetés CD-vel — 2250 Ft

- ☐ 1 év előfizetés CD nélkül — 3960 Ft
- ☐ 1/2 előfizetés CD nélkül — 1980 Ft

Az 1 éves, CD-s előfizetők ajándék PC GURU polot, a 1/2 éves CD-sek pedig ajándék PC GURU-s mouse pad-ot kapnak előfizetésük mellé.

Név: ....

Cím: ....

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

BALATI COMPUTERS

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok,
CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb tartozékok.
Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

Intel 166MMX, 1.44FDD, Qua. 2.1 UDMA HDD, 32MB SDRAM, S3VIRGE DX 2MB, 14" SVGA LR NI monitor, Ház, 105g. bill.
komplett konfiguráció: 126.900,- Ft +ÁFA

Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Nálunk nem csak érdemes megállni, hanem lehet is!

COMPSERV 95

Üzlet: XIV. Budapest,
Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/Fax: 36-36-36-1

ASUS

Monitorok,
Nyomtatók
SVGA vezérlők
CD-ROM drive-ok
Winchesterek
Hangkártyák

Joystick, gamepad, hangszóró
Irható CD-lemezek

P2L97 PENTIUM II alaplap 36.000
3DP-V3000/P 4MB/TV monitor vez. 32.170
34x CD-ROM,UDMA, IDE 19.500

PR200MX KONFIGURÁCIÓ 106.000
ASUS TX, 1.3GB HDD, 14" színes dig. SVGA monitor, minitorony + ajándék játékszoftver + ajándék egér + **5 év** garancia

Az árak nem tartalmazzák a 25% ÁFA-t!

ASUS és dtk termékek forgalmazása

Árlistánk letölthető a FAXBANK 2-333-666 számáról, azonosító 2130##,
illetve látogasson el WEB oldalunkra: www.iridium.hu/compserv95

SUBCOMP

1088 Budapest,
Vas u. 5.
Tel./Fax.: 267-6941,
267-6942

ExpertColor Virge VGA (35ns): 7.200,-
24x CD-ROM drive: 11.500,-

200 MMX, 2.1 GB HDD, 1MB VGA, 16 MB EDO
konfiguráció – 85.999,-Ft

200 MMX, 2.1 GB HDD, 2MB VGA, 32 MB SDRAM, 24x CD-ROM
konfiguráció – 108.200,-Ft

Átépítés
386 ⇗ IP166 MMX 42.900,-Ft
486 ⇗ IP166 MMX 37.900,-Ft
P100 ⇗ IP166 MMX 28.300,-Ft

Konfigurációkra 1+2, alkatrészekre 1 év garanciát vállalunk.
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák.

WIN COMPUTER

Jó minőségű márkás (Asus, stb.) alkatrészekből Pentium számítógépek az iroda és az egész család részére.

Kedvező ár, 1+1 év garancia!

Kérje ajánlatunkat!

1067 Budapest, Szondi u.19. Tel.: 153-4304, Fax: 117-2834
http://www.win.hu E-mail: win@win.hu

Dungeon

Szerepjáték, kártya és CD játék szaküzlet

Mindig a legújabb PC-s játékok a legjobb árakon!
Nálunk már kapható a Jedi Knight Mission CD is.

Kipróbálási lehetőség
klubtagsági nélkül is minden játékra!

Ezen kívül szerepjáték és kártya eladás laponként is!

1073 Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvari Dungeon-ban)
Tel: 351-6419

4M COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest,
Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

Nascar2 (50MByte) és F1GP2 (105MByte) frissítéseimet kérésre elküldöm. Mindkettő profi minőségű.

Tasnádi Zoltán
Telefon: 06-28 418-062

Játékprogram fejlesztéséhez programozókat keresünk. (Békés megyeiek előnyben)

Tel.: 06-66 454-307
oblivion@freemail.c3.hu
oblivion@dpg.hu

M&D computer kereskedelmi és szolgáltató vállalkozás

1203. Budapest Török Flóris u. 69. Tel.: 283-7507
Nyitva: Hétfő-Péntek: 9.30-17.30

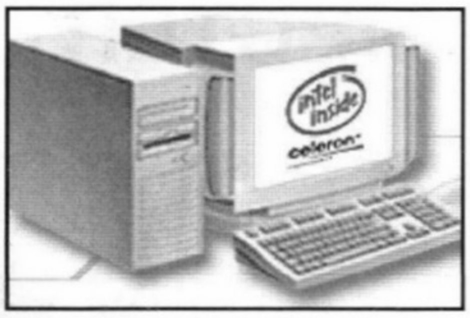
Alaplap		DIMM 64MB SD	28530	SB 64 AWE	13200	mousepad szövet	180
586 VIA	9200	Monitor vezérlő		M33.6 Int.Rock.Voice	8380	Floppy lemez TDK	530
586 VXPro 256 k	10000	S3Trio 64V2 PCI 1M	3710	M56.0 Int.Rock.Voice	13780	írhatóCD TDK/Philips	390
586 TX 512 k	12200	S3 Virge PCI 2MB	5730	Aktív hangszóró 90W	2120	printerkábel 2m	220
Processzor		Tseng ET 6100 2MB	9990	Aktív hangszóró 120W	3700	Monitor	
Cyrix 200 MMX	15270	Diamond Stealth 3D 2000	10340	Aktív hangszóró 300W	7100	14" mono SVGA	15000
Intel P 166	19500	Diamond Monster3D 4M	30960	CD-ROM drive		14" Likom LRNI dig.	27990
Intel P 166 MMX	20360	Winchester		12x Takaya	9330	14" Targa LRNI dig.	28100
Intel P 200 MMX	23990	1.3GB AT Seagate	21390	24xPanasonic/Sony	13780	15" Targa LRNI dig.	38800
Intel P 233 MMX	36400	1.7GB AT Seag. UDMA	23650	32xPanasonic	18130	14" MAG LRNI dig.	35000
SIMM 4MB EDO	1470	2.1GB AT Quantum Pio.	24950	CDíró Sony928 2/8x AT	69330	15" MAG LRNI dig.	48000
SIMM 8MB EDO	2340	3.2GB AT Quantum Fir. ST	26900	Egyéb		17" MAG DJ707 dig.	95000
SIMM 16MB EDO	4800	4.3GB AT Quantum Bigfo.	34140	1.44 Floppy	2970	14" Axion	28600
SIMM 32MB EDO	9990	Multimédia		Minitorony	3770	15" Axion dig. OSD	43000
DIMM 16MB SD	5300	SB Pro.komp. Opti	1970	W95 HU Bill.	1680	17" Axion dig. OSD	78000
DIMM 32MB SD	10290	SB 16 Vibra	6260	soros mouse	550		

HP, Canon, Epson nyomtatók bármely típusa rendelésre!!!
Budapest területén komplett gépekre ingyenes házhozszállítás!
Ha nálunk vásárolt garanciális gépét bővíteni akarja,
a cserealkatrész árának csak a különbözetét fizeti.
Áraink a ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Hírek az Intel háza tájáról

Pentium II-es rendszerek chipsetei

Három gyártó is bejelentette, hogy a közeljövőben chipsetet készít és mutat be a Pentium II-es rendszerekhez: Az Acer Laboratories Inc.-é Aladdin Pro II névre hallgat, jellemzői a 100 MHz-es busz, 2x AGP, Super I/O funkciók (?) és USB. Ezt a terméket már bemutatták.. A Silicon Integrated Systems áprilisban szándékszik megjelentetni a



SiS5600-as és a SiS5601-es chipsetek első példányait, melyek szintén támogatják a 100 MHz-es buszt, és amelyekkel az Intel 440 BX-et akarják lekörözni. A Via Technologies is készíti második generációs Pentium II-es chipsetjét. A helyzet pikantériája, hogy egyik gyártónak sincs licence a P6 buszra vonatkozó szabadalmakra. Az Intel figyelmeztetett, hogy érvényesíteni fogja a szellemi tulajdonra vonatkozó jogait, és megkísérli megakadályozni ezen termékek árusítását.

Pentium II-es processzorok külső cache nélkül

Ha olyan szavakat hallunk, hogy Celeron, Covington, Mendocino, nem holmi új gyógyszercsaládra kell gondolnunk, hanem az Intel új, „olcsóbb" processzoraira. Maga a Celeron név jelenti azon processzorokat, amelyekben nincs, vagy csak kevés L2 cache található. A család legkisebb tagja, Covington (lehet, hogy mégis gyógyszer?) április közepén fog megjelenni, 266 MHz-es lesz külső cache nélkül. Őt követi majd az év vége felé a 300 Mhz-es, 128 Kbyte külső cache-sel ellátott Mendocino. A cég ezen termékeivel az úgynevezett „basic Pc"-ket akarja ellátni.

Árcsökkentések, megjelenési dátumok

Március 16-án kb. 18 %-kal csökken a Pentium II 333-MHz ára, számítások szerint 600 $ alá. Április közepén ismét lejjebb mennek az árak, értendő ez az összes Intel processzorra. Így pl. a P-II 333 ára 500 $ alatt lesz. Persze ez nem minden ok nélkül történik így. Az áprilisi hónap elég zsúfoltnak tűnik az Intel szemszögéből nézve: Április 15-én bemutatják a 100 Mhz-es buszon alapuló 350 és 400 Mhz-es processzorokat, valamint a 440BX chipsetet. Ugyanekkor fog megjelenni a fentebb már említett Covington kódnevű processzor is.

Új AGP specifikáció

Új AGP specifikációt jelentett be az Intel AGP Pro néven, amely négyszer gyorsabb a manapság használtnál. Jellemzői: továbbfejlesztett csatlakozó, megnövelt hűtés, a grafikus kártyák méreteinek megadása, AGP 2x, AGP 4x stb.

Intel i740

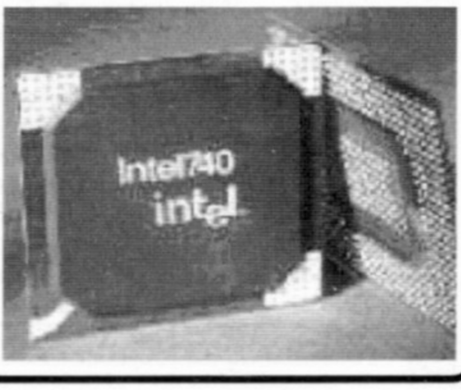
Melyik cég lehet az, amelyik nyugodtan belefoghat egy grafikus chip fejlesztésébe? Talán egy olyan, amely már megcsinálta pl. a Pentium II processzort. Az Intel új chipje a tervek szerint 1998 első félévében fog megjelenni.

Az i740 2D-s és 3D-s chip is egyben, szoftveres DVD támogatással (24fps), amely upgradelhető hardver DVD-vel, TV I/O-val és video capture-rel.

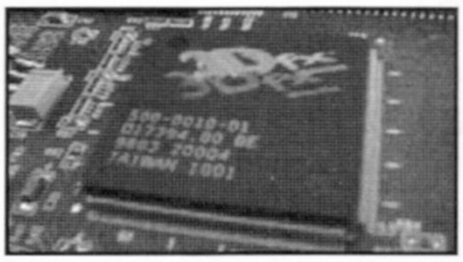
A készítők már a Direct X 6.0-ra terveznek, ígérik az OpenGL és az összes ismert 3d effektus (specular highlights, edge anti-aliasing ,pixel interpolation –ez az Intel saját effektje az élesebb képekért-) támogatását.

A teljesítmény egy kicsit gyengécskének tűnik: 8-10000 poligon 30 fps-nél. (Ez a Voodoo 2 esetében 15-30000/ 60 fps.)

Nem meglepő, a chipet úgy tervezik, hogy teljesen kihasználja az AGP tulajdonságait, az AGP 2x –t, a DME-t (a rendszermemória felhasználása grafikus célokra). Így elérhető az 528Mb/sec sebesség, a játékgyártók pedig használhatnak jóval nagyobb textúrákat.

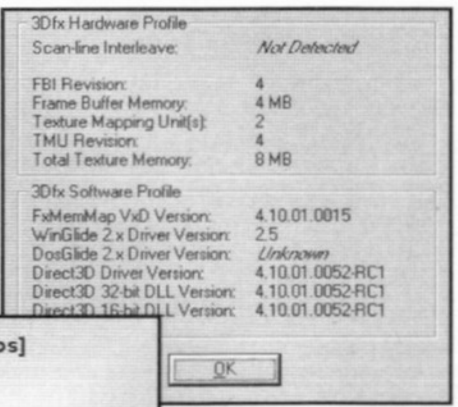


Creative Labs 3D Blaster Voodoo2



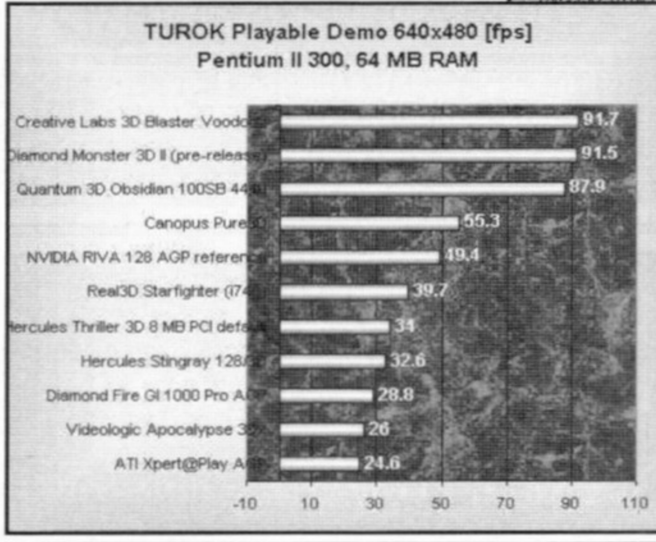
A cég, amely a legelterjedtebb hangkártyákkal vált ismertté ismét nagyot dobott. A világon elsőként - február 20-án - hozott forgalomba a 3Dfx Voodoo2 chipsettel felszerelt grafikus gyorsítót. A kártya 8MB-os és 12MB-os verzióban került forgalomba. Az interface PCI 2.1 (egyelőre nem terveznek AGP-t) , a RAM 100 MHz 25 ns Single Cycle EDO. Kapunk hozzá - a tetszetős csomagoláson kívül – kábeleket és egy driver CD-t. 300 $-ért (12MB) egy kicsit kevés, nem? Semmilyen játékot nem adnak hozzá… Kézikönyvet sem …(Ez a nagy sietség számlájára írható). Gond van még az SLI kábellel is, amely túl rövid, emiatt bizonyos problémákat okoz SLI módban. Erre megoldás lehet egyrészt visszavenni a refresh rate-t 60Hz-re vagy készíteni egy saját kábelt.(No comment.)

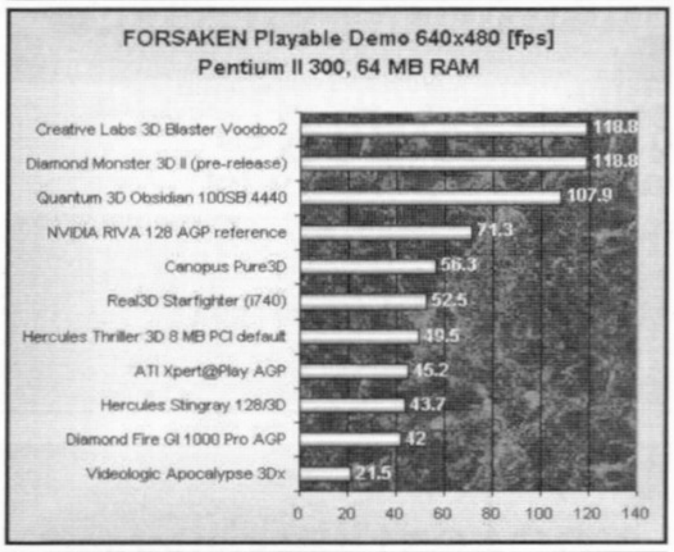
[SLI (Scan Line Interleave): Hogy is működik egy monitor? A képcső elektronsugarakkal bombáz egy kémiai úton kezelt felületet (ez van az általunk nézett üveg másik oldalán). Amikor egy elektron eltalálja a képernyő adott pontját, a kémiai anyag – ami általában valamifajta foszfor – reagál és felvillantja a pontot (pixel). A képcső (Cathode-Ray Tube avagy CRT) nem akárhová lövöldöz, hanem vízszintes vonalakat pásztáz végig, végigmenve először a páros

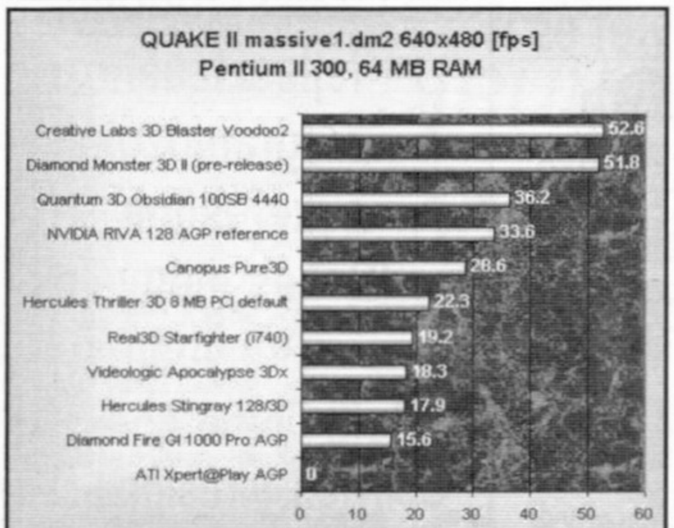


majd a páratlan vonalakon. Itt lép színre a Scan Line Interleave, a Voodoo2 újítása. Ha két kártyát szerelünk a gépünkbe (csak azonos gyártójúakat és azonos memóriamérettel lehet), és ezeket összekötjük egy speciális kábellel - olyan, mint egy floppy adatkábel - , akkor az egyik kártya csak a páros sorokkal, a másik pedig csak a páratlanokkal fog foglalkozni. Ezzel a teljesítmény duplájára nő, a felbontás pedig akár 1024x768 is lehet.]

Egyes híresztelések szerint a kártyának gondja van a túlzott melegedéssel is, állítólag 3 óra működés után túlmelegszik és lecsökken a teljesítménye. A gyártó ezt az állítást hazugságnak nevezte.







STB BLACKMAGIC 3D

Az STB nem elégszik meg a Velocity 128 (Riva 128) sikerével és ő is beszáll a VooDoo2 üzletbe. Ismerve a céget a minősséggel nem lesz semmi baj. (10 év garancia) A kártyát 8MB-os (199 $) és 12MB-os (299 $) verzióban fogja megjelentetni a többi gyártótól már megszokott adatokkal áprilisban.

Resolution	Double Buffer (no Z)	Double Buffer (with Z)	Triple Buffer (no Z)	Triple Buffer (with Z)
512x384	72	75	85	120(1)
	72	75	85	120(1)
	72	75	85	120(1)
	72	75	85	120(1)
640x400	72	75	85	120(1)
	72	75	85	120(1)
	72	75	85	120(1)
	72	75	85	120(1)
640x480	72	75	85	120(1)
	72	75	85	120(1)
	72	75	85	120(1)
	72	75	85	120(1)
800x600	72	75	85	120(1)
	72	75	85	120(1)
	72	75	85	120(1)
	72	75	85	120(1)
960x720	72	75	85	120(1)
	72	75	85	120(2)
	72	75	85	120(2)
	72	75	85	120(2)
1024x768	72	75	85(1)	
	72	75	85(2)	
	72	75	85(2)	
	72	75	85(2)	

(1) These modes supported in a single BLACKMAGIC 3D configuration (4MB frame buffer)
(2) These modes supported in a dual BLACKMAGIC 3D configuration (8MB frame buffer)

3D HANGKÁRTYÁK

A cím nem tévedés. Mostanában mindenféle hardver hír (mint ez is) a 3D videokártyákkal van tele, és az egyéb újdonságok, amelyek szintén sokat segítenek a játékok élvezetében, valahogy háttérbe szorulnak. A 3D hang még talán gyerekcipőben jár, olyan helyzetben van, amilyenben a 3D grafika volt 2-3 éve.

Maxi Sound Game Theater 64 – Dynamic 3D Edition

Ez a kártya ígéretei szerint pozícionált 3D hangot nyújt kettő vagy négy hangszóróval, és 48 hang szimultán megszólaltatását Direct X 5.0 alatt a CPU megterhelése nélkül. A kártya hátulján található egy 4 csatornás kimenet, mikrofon és line in bemenet, valamint egy analóg MIDI/joystick port. A hangkeltő lelke a Dream&trade RISC alapú 50 MIPS-es DSP chip, 2 MB EDO ram található rajta, ami egy szabványos 16MB-os EDO SIMM modullal 18 MB-ra bővíthető. A felhasználók és a játékprogramozók valós időben változtathatják a következő effekteket: reverb, echo, chorus, delay, flange, és ezek nem terhelik a processzort. Kompatibilis az SB, SBPro és az ESS audio drive hangkártyákkal.

Jár hozzá a POD egy a kártyára kiélezett verziója POD Gold néven, a Maxi FX Dynamic 3D kezelőszoftver, valamint 50 előre beállított hangséma a legismertebb játékokhoz.

Akadnak problémák: a kártya kényes az IRQ-kra (az 5-öst és a 9-est követeli), a mellékelt driverek újításra szorulnak, és csak akkor élvezhetjük igazán a 3D-s hangot, ha 4 hangszórónk van, a wavetable és a MIDI eléggé átlagos rajta.

Diamond Monster Sound M80 és MX200

Újabb kártyákkal bővül a Monster Sound 3D sorozat, ezek a Diamond Monster Sound M80 és MX200. Mindkét kártya a Diamond saját fejlesztésű, Freedom 5600 chipjét használja. Ez a chip mentesíti a proceszort a 3D-s hang előállításánál, vagyis a Microsoft's DirectSound, a Microsoft's DirectSound3D és az Aureal Semiconductor A3D 3D hangpozicionáló algoritmusainak alkalmazásánál (a Jedi Knight „csak" A3D-t ismer). Tartalmaznak wavetable hardvert, csatlakozót más wavetable kártyákhoz (Yamaha, Creative Labs) és accelerated game portot (ez sem terheli a processzort).

Az M80 tulajdonképpen a Monster Sound 3D lebutított verziója: csak 2 hangszórókimenettel rendelkezik, az AdMOS 32-voice hardware wavetable szintetizátort használja, 2MB sample ROM-mal. Jár hozzá a Jedi Knight: Pathways to the Force CD.

Az MX200 mindenből egy kicsit többet nyújt: 64-voice hardware wavetable szintetizátor a Dreamtől, 4MB sample ROM, 4 hangszórókimenet. Jár mellé a Jedi Knight: Pathways to the Force CD és még két játék.

Diamond FirePort 40 Dual PCI Ultra/Ultra Wide SCSI Host adapter

A Diamond cég elismert Fireport sorozatának legfrissebb tagja a FirePort 40 Dual, amely jó választás lehet a többmeghajtós, többeszközös rendszerekbe. Az új családtag mindazt nyújtja, mint elődei, kétszeres teljesítménnyel. Legfontosabb jellemzői : SYM53C876 UltraSCSI I/O processzor, Windows 95 és Windows NT 4.0 kompatibilitás(NT alatt multi-tasking módban alacsony CPU használat), 40 Mbytes/sec adatátviteli sebesség csatornánként (háromszor gyorsabb, mint az EIDE), maximum 30 egység köthető rá.

IBM winchesterek

Az IBM bemutatta a Travelstar 6GT-t, a legújabb 2.5 inches winchesterét, aminek kapacitása 6.4 GByte. Ez új rekord a laptop hard diskek között.(Az eddigi rekordot is az IBM tartotta.) Ezt a nagy kapacitást az ún.Giant Magnetoresistive (GMR) fej teszi lehetővé. Az új technológiával a meghajtó több mint négymilliárd bitet tárolhat/inch2. Ez 25%-kal jelent többet az előző rekordnál.

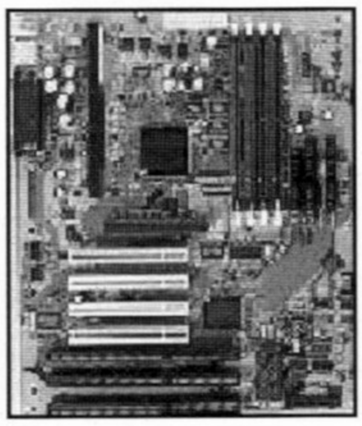
Dolgoznak egy 1 inches winchesteren is, amelynek tárolókapacitása több mint 400 megabyte. A körülbelül 200 $ árú, gyufás skatulya méretű drive-okat digitális kamerákba és kis notebookokba szánják. A működő prototípust az őszi Comdexen szándékoznak bemutatni.

Holografikus nyomtatók

Nem érezted még, hogy amit kinyomtattál, az valahogy olyan „lapos"? A közelgő holografikus printer technológia azt ígéri, hogy nyomatainknak mélysége lesz. Az új printerek elérhetővé teszik majd hologramok készítését az átlagfelhasználók számára is. Működő prototípusok vannak már a Sonynál és a Zebra Imagingnél. A Sony (ő szponzorálja a MIT Media Labot, ahol a technológiát kidolgozták) az ezredfordulóra ígéri a kész nyomtatók boltokba kerülését, míg a Zebra Imaging azt reméli, hogy addigra el tudja készíteni a színes modellt is.

Abit LX6-ATX Pentium II 233-500 MHz? alaplap

Az Abit - hűen önmagához - ismét egy kiváló minőségű terméket alkotott, amely jó például szolgálhat minden alaplapgyártó számára. Az alaplap minden egyes része a tökéletes tervezésről tanúskodik. A memóriákhoz könnyen hozzáférhetünk, jó a processzor elhelyezése, van elég hely három teljes hosszúságú kártyának (a nagy teljesítményű kártyák általában robosztusak). Található még rajta



5! csatlakozó hűtőventillátorok számára.(Nocsak, nocsak 500 MHz?) A legszimpatikusabb az ún. Softmenu a BIOS-ban, amely lehetővé teszi a buszsebesség és az órajel szorzó beállítását, megkímélve minket a jumperektől. Technikai adatai: I82440LX chipset, 60/66/75/83/100 MHZ-es busz sebesség, 3.0x/3.5x/4.0x/4.5x/5.0x órajel szorzók, 4 SDRAM foglalat, 1 AGP, 3 PCI, 1 PCI/ISA, 2 ISA slot. Az ára 149 $.

Cyber World

PC CD-ROM Shop

A Cyber World lassan két éve van jelen a hazai CD-ROM piacon, persze ezt közületek biztosan sokan tudják. A cég nemrégiben új helyre költözött, mivel a régi megszokott helyet kinőtte. Jelenleg a Kossuth Lajos utcából nyíló exkluzív DownTown üzletházban található, ezt természetesen a frekventáltabb fekvés miatt választotta a vezetőség. Az új üzlet már megjelenésével is felhívja magára a vásárlók figyelmét, kibővült választékával pedig még szélesebb réteget próbál megcélozni.

GURU: Mik az új tervek, célkitűzések a 98-as évre?

CyberWorld: A fő profil természetesen megmarad, ez pedig a játék CD-ROM-ok forgalmazása. Ezek mellett több új dologgal bővítettük kínálatunkat. Legelsőként említeném a gyűjtögetős kártyajátékokat, melyekből több fajtát is árulunk. Az idegen nyelvűek között megtalálható a Magic the Gathering és a Star Wars, míg a magyarok között a Kiválasztottak (M.A.G.U.S.) és a HKK. A felsoroltakon kívül más gyűjtögetős kártyajátékokkal is fogunk majd foglalkozni, de hogy ezek mik lesznek, arról alapvetően a vásárlók igényei alapján fogunk dönteni. A Starter (alap pakli) és Booster (kiegészítő) csomagok mellett kártyalapokat - mappákból - egyenként is kínálunk megvételre. Itt abszolút szélsőséges - és igen bőséges - a kínálat, mert az egészen olcsó lapok mellett a jóval drágább, ritkaságszámba menő versenylapokat is megtalálhatjuk. Érdemes benézni, mivel áraink alacsonyabbak, mint a szaküzletek árai általában, és hasonló árukészlettel rendelkezünk.

Kínálatunkat kibővítettük audio CD-kkel is. A választékban mindenki megtalálhatja a neki tetsző darabot, az olcsóbb komolyzenei és válogatás CD-k mellett ott vannak a legújabb toplistás slágerek is. Műsoros videokazettákat is tartunk, a legnagyobb kereslet a rajzfilmekre van, de széles a választék: krimi, vígjáték, természetfilm, stb. A külföldi filmek mellett sok ismert magyar filmsláger is megtalálható.

GURU: A CD-ROM-okra visszatérve, milyen kedvezményeket nyújtotok a vásárlóknak, miben adtok többet más üzleteknél?

CyberWorld: Az állandó akciók mellett mindenki figyelmébe ajánljuk tagsági rendszerünket, aminek keretében egyéb fantasztikus kedvezmények várják a klubtagokat. A tagsági örökös, azaz csak egyszer kell megváltani, a vele járó kedvezmények viszont igen csábítóak, és a lehetőségek is sokkal kedvezőbbek, mint tagsági nélkül. Legelsőként említenénk az otthoni kipróbálási lehetőséget, ami egy hétre szól, és az ára változó. Függ a CD-ROM frissességétől, árától, valamint attól, hogy tagságival vagy anélkül akarják igénybe venni. Tehát tagsági nélkül is elvihető bármelyik program kipróbálni, de többet kell fizetni érte, azon kívül letéti díj is van (hogy biztosan visszahozzák a programot). Általánosságban azért kijelenthető, hogy az üzletben kapható programok közül majdnem mindegyik 1.000 Ft alatt elvihető kipróbálni - persze tagságival. Mindezek mellett talán nálunk lehet a legolcsóbban vásárolni, hiszen a legújabb játékok nagy része 10.000 Ft alatt kapható, a régebbi programok pedig még olcsóbbak.

Nem kell bizonytalanra menni, hiszen ha valaki vásárlás előtt meg szeretne nézni egy programot, akkor erre is lehetőség van. Az üzletben levő számítógépre pillanatok alatt feltelepíthető, és helyben kipróbálható bármelyik játékprogram, így a valóságban is meggyőződhet a leendő vásárló választásának helyességében.

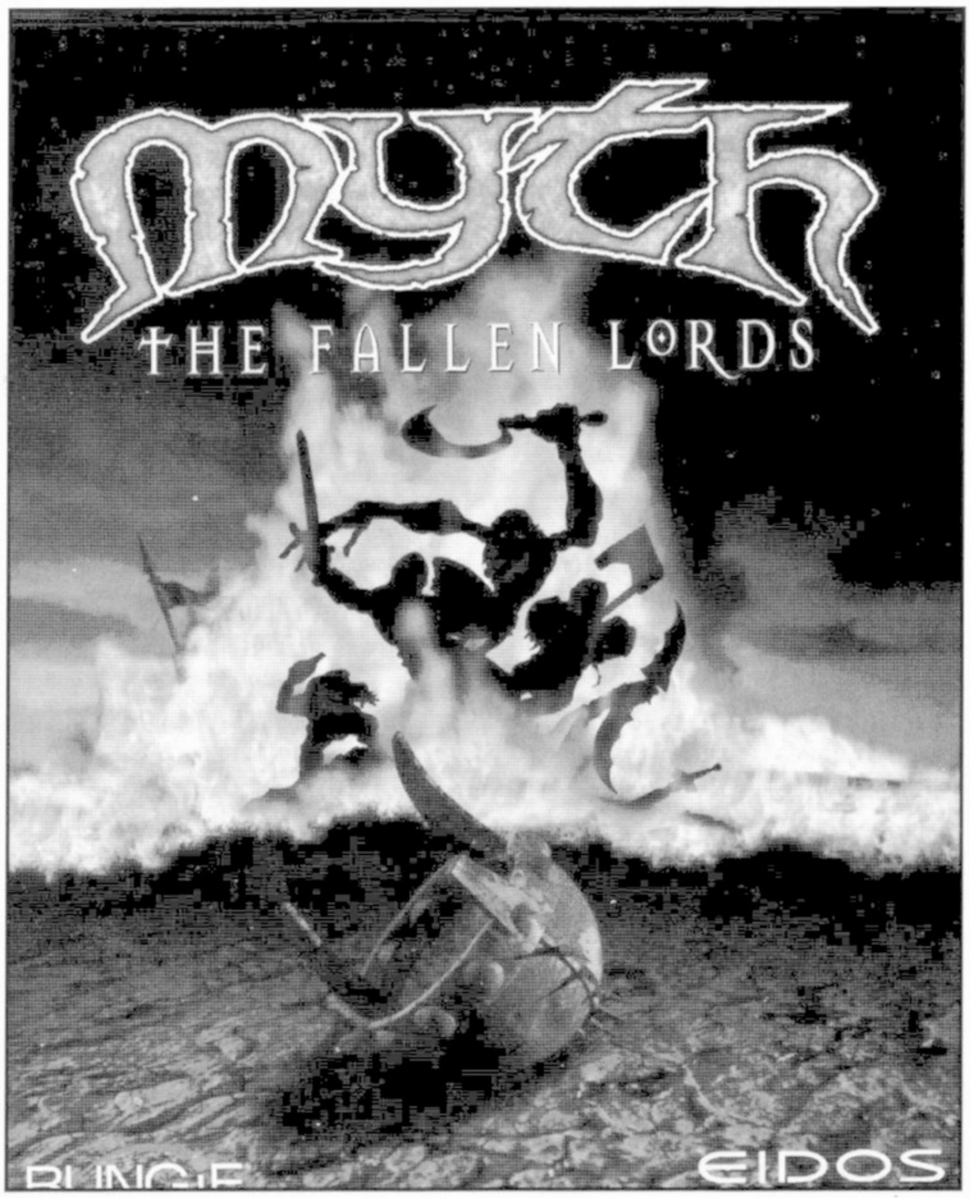
Plusz szolgáltatásként ajánljuk bizományi értékesítésünket. Régi, vagy egyszerűen csak megunt programjait bárki behozhatja, mi azt átvesszük bizományba. Az eladási árat is a bizományba adó határozza meg, de külön kérésre az eladó - mindkét fél szempontjait figyelembe véve - tud olyan árat ajánlani, amennyiért biztosan és gyorsan megvásárolják a játékot. Általánosságban kijelenthető, hogy a bizományba behozott programok 80-90%-a néhány héten belül új gazdára talál.

GURU: Látok itt újságokat is...

CyberWorld: Hát igen, PC-s újságokat is árusítunk. A GURU kiadványok teljes skáláját kínáljuk vásárlóinknak - beleértve a különkiadásokat is -, és nem csak a legújabb számokból, hanem a régebbiekből is tartunk, több hónapra visszamenőlegesen megvásárolhatóak az újságok. A CD-s kiadványok mellett nálunk is megvásárolható a PC GURU CD-ROM melléklet nélkül (ahogyan az újságosoknál nem kapható), így azok a vásárlók, akik nem tartanak igényt a CD-ROM-ra, továbbra is 396 forintért juthatnak kedvenc lapjukhoz.

GURU: Köszönjük a tájékoztatást, és sok sikert az új helyhez!

Riport by SakmaN



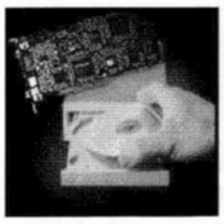
INFO

CYBERWORLD

DOWNTOWN ÜZLETHÁZ
9. ÜZLET
1053 BUDAPEST,
KOSSUTH LAJOS U. 17,
TEL.: 118-5003,
118-9481
109-ES MELLÉK

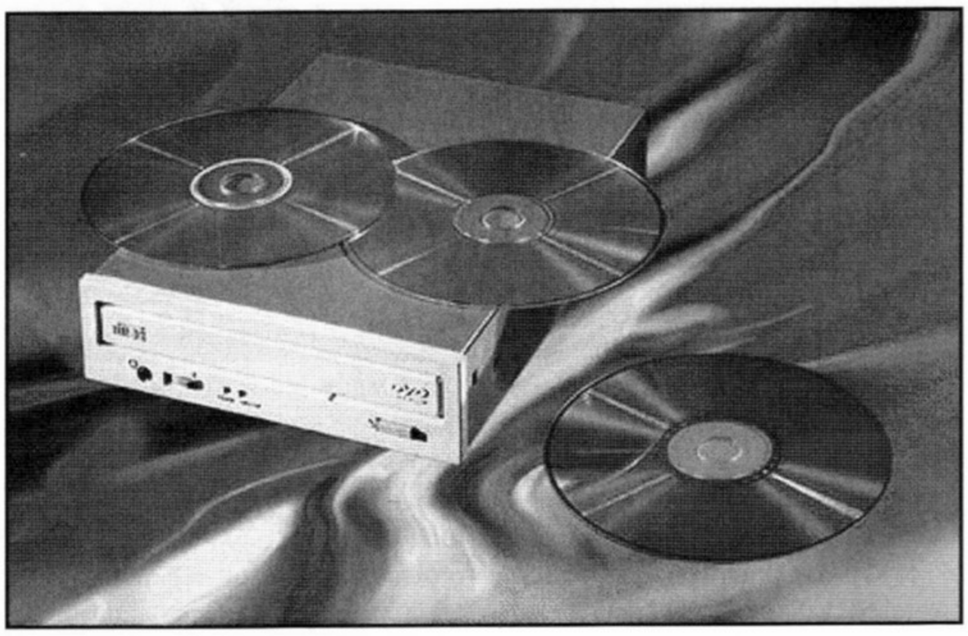
DVD Kit

QUADRANT CINEMASTER MPEG-2 DEKÓDER ÉS TOSHIBA GD-2000 DVD-OLVASÓ



Quadrant International, Incorporated

Az új CD szabvány körüli hosszas tárgyalások és viták korszaka befejeződött - véglegesítették a specifikációkat, és végre elindulhatott világhódító útjára az új médium, a DVD. Egy DVD-lemez több mint kétórányi kiváló kép- és hangminőségű film tárolására és lejátszására képes. A képminőség jellemzésére elég elmondani, hogy az MPEG-2 formátumban eltárolt videó jobb képet ad, mint bármely SVHS videó, és leginkább a lézerlemeznél megszokott nagy felbontású, nagyon éles és kontrasztos képhez hasonlítható. A gyártóknak az egységes formátumra adott pecsétje végre lehetővé tette, hogy Hollywood elkezdhesse az ott készült filmeket újra kiadni DVD változatban. Mára a legismertebb filmek nagy része már rendelkezésre áll DVD-n, és az új filmeknél is kezd természetessé válni, hogy megjelenés után bizonyos idővel kihozzák DVD-re. A filmek hangja a mozikban megszokott térhatású, és az audio CD-kénél jobb minőségű Dolby Digital AC-3 formátumban kerül rá a lemezekre, mely 5 + 1 hangfalból felépülő hangfalrendszeren jön ki leginkább. A DVD-ROM lemezek legkisebb kapacitása 4,7 Gbyte, és innen felfele megy egészen 17 Gbyte-ig. A DVD-olvasók első generációja a DVD videó lejátszása mellett a DVD-ROM adatlemezek olvasására volt képes. Azóta kijött a DVD-olvasók második generációja, mely már képes audio CD-k, Photo CD-k, és írt CD-k olvasására is, és DVD lemezeket kétszeres, míg CD-ROM lemezeket 20-szoros sebességgel tud olvasni. A DVD bővítő készletek első generációja még az első generációs, egyszeres sebességű DVD-olvasókra épült, és a legtöbbjükben olyan MPEG-2 dekóder kapott helyet, melyet a feature konnektoron keresztül lehetett összekötni a normál grafikus kártyával. Ez a megoldás az analóg overlay miatt többnyire gyengébb képminőséget nyújtott, és itt-ott felléptek kompatibilitási problémák is. A második generációs DVD-kitek már erre a problémára is találtak megoldást, a busmaster PCI-os, MPEG-2 dekóder használatával.



Az itt bemutatásra kerülő készlet a számos díjat begyűjtött Quadrant International Cinemaster dekóder-kártyából és a Hitachi új, kétszeres sebességű, GD-2000 típusú DVD-olvasójából áll. A Cinemaster kártya egy plug and play PCI kártya, mely broadcast minőségben játszik le videót a monitoron. A Quadrant szabadalmaztatott VideoInlay technológiájának felhasználásával a digitális videoadatokat számítógépes formátumra konvertálja és a PCI buszon keresztül juttatja el a grafikus kártyához. Ezzel párhuzamosan természetesen képes composite, illetve SVHS kimeneten keresztül TV-re, illetve videóra kiküldeni a grafikus jeleket. A Dolby Digital AC-3 formátumú hangot a kártyán real-time dekódolja, és kétcsatornás Dolby Surround-ra keveri az egyik analóg kimenetre. Természetesen emellett optikai és coax digitális audio kimenetek is vannak a kártyán, profi AC-3-as erősítőkhöz.

A kártya által támogatott főbb funkciók:

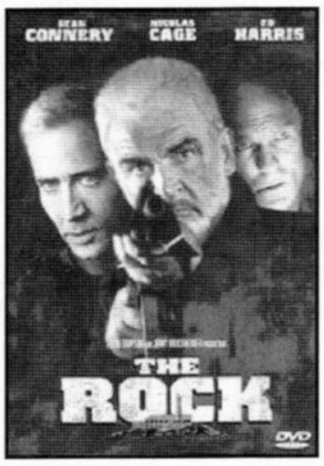
Teljes MPEG-2 video és AC-3 audio dekódolás

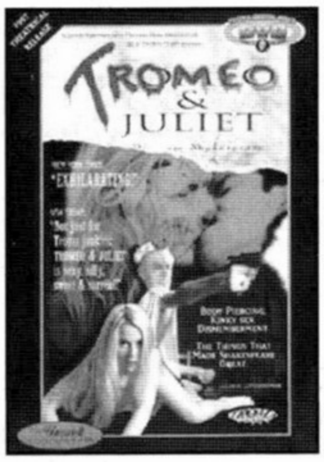
Visszamenőlegesen kompatibilis a korábbi MPEG-2/MPEG-1 videókkal és a VideoCD-vel

Támogatja a speciális DVD-ROM funkciókat, mint pl. különböző nyelvű változat közötti átváltást, feliratozást szintén számos (max. 32) nyelven, szülői letiltást, többféle kamerabeállítás közötti átváltást stb...

A kimenetek révén használható egy házimozirendszer részeként

A fentebb említett DVD funkciók vezérlése kényelmesen mouse-zal, menükön keresztül történik

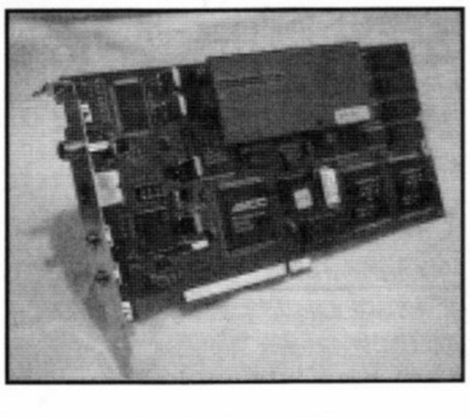




A Cinemaster-t adatokkal a Hitachi GD-1000-et felváltó GD-2000 látja el. Ez egy második generációs DVD drive, mely 4,7 és 17 Giga közötti kapacitású DVD lemezeket kétszeres sebességgel, és CD-ROM, CD-R illetve CD-RW lemezeket 20-szoros sebességgel olvas.

A Hitachi drive igen fürge, a DVD lemezeket CLV technikával, 180 ms-os átlagos elérési idővel 2,76 MB/sec adatátvitellel olvassa, míg CD-ROM-oknál 110 ms az átlagos elérési ideje, és a CAV technológia teljes kihasználásával a GD-2000 minden CD-ROM-ot, CD-R-t és CD-RW-t képes 3000 KB/sec körüli adatátviteli sebesség mellett olvasni. A Hitachi GD-2000 egy ATAPI PIO Mode 4-es egység, beépített buffer memóriával, mely DVD-ROM-ok esetében 512 Kbyte méretű, míg CD-ROM-ok olvasásakor 128 Kbyte nagyságú.

A Quadrant Cinemaster MPEG-2 dekóder kártya és a Hitachi GD-2000 DVD olvasó párosa hathatósan teljesíti feladatát: kiváló képminőségben játszik le DVD videót a PC-s monitoron és televízión egyaránt, és hangminősége is megfelel a magas elvárásoknak. A drive teljesítménye (magas maximális adatátvitele és igen alacsony átlagos elérési ideje együttesen) a második generációs DVD drive-ok mezőnyének egyik legjobbjává teszi. Az összes fontos CD-s szabvány támogatásával, illetve olvasásával pedig biztos befektetést jelent.



INFO

Pixel Multimédia Kft.
1088 Budapest,
Rákóczi út 13.
Tel.: 266-6059
Fax: 118-6651

MAGIX Music

MAKER & STUDIO V3.0 AZONNALI SIKER KEZDŐKNEK ÉS PROFIKNAK!

A fenti cím, úgy gondolom, sokat elárul az ismertetendő programokról, de először is egy kis helyzetkép a mai állapotokról, legalábbis zeneszerkesztők, hangmanipulátorok terén. Eleinte (hangsúlyozom, hogy a pc-s időszak korai szakaszára gondolok), még igencsak kezdetleges zene és hangszerkesztők léteztek, mára a helyzet gyökeresen megváltozott, és számos jobbnál jobb programmal találkozhatunk.

A LEHETŐSÉGEK...

Az egyik legnépszerűbb zenekészítő programfajta az úgynevezett tracker: Fast, Impulse, Digi, Screamtracker stb, valamint a különböző kiterjesztéseket lejátszó és nyúzbáló progik: Cubic,Visual, Galaxy, Dual Modul, Inertia, és Music Disk Player stb. "kinek a pap kinek a papné " (nekem a papné). Lehet vitatkozni, hogy ezek az igaziak, micsoda lehetőségek rejlenek bennük, persze létezik ellentábor is, aki ezeket lenézi, esetleg nem tudják kezelni, nem képesek úgymond alkotni vele (Viszont ezt már egy másik rovatban kell majd taglalni).

Vitathatatlanul közkedveltek, mert olcsón, vagy éppen ingyenesen hozzáférhetőek, letölthetőek. Ami viszont nincs ingyért, az lehetne akár rossz is, de ez nemigen mondható el a stúdiókban használatos elsőszámú software-ről, a nagy tudású Steinberg Audio Cubase sorozatáról (nem hiszem, hogy valaha is lenne annyi időm, hogy akárcsak felületesen is tájékoztatást adjak a program funkcióiról). Ugyancsak profi cucc a Sound Forge v4.2, ami igencsak hasznos azoknak, akik zajok, bocsánat zenék gyártásával, editálásával foglalatoskodnak.

Úgy gondolom, hogy a sorokat olvasva ismerősen csillan majd a szemetekbe a következő két név: ReBirth RB-338 és a magyar fejlesztésű AudioSim. Ugye-ugye ezek azért már komoly dolgok majdnem igazi hangszerek, valódi kincsek az analóg szintihangzást, techno-popot kedvelők körében. Jól használható a demó verzió is, de azért a regisztrált az igazi!(Tök buli egérrel a képernyőn nyivákoltatni a cuccost. - Miért nem szeretnek a szomszédaim?:)) A bevezető végére jutott, megemlítés szintjén a Techno Maker és a New Beat, melyből az utóbbit volt szerencsém az MTV1-en is bemutatni. Hozzá kell fűzni, hogy a felsorolt termékek mindegyikének van előnye is, és - inkább - hátrány helyett hiányosságot írok. Némelyik nagyon könnyen kezelhető, de a végtermék sivár, és a hangkészlet miatt egyformára sikerednek a produkciók. Esetleg bonyolult a kezelés, hosszadalmas kivitelezés ám mégis, (persze nem minden esetben) fület és lelket gyönyörködtető végeredmény. A továbbiakban elállok az alternatívák felsorolásától. Természetesen az lenne a tuti, ha mindegyik program a birtokunkban lenne, és könnyedén alkothatnánk sikeres, dögös esetleg lírai dallamokat, mindig eszünkbe jutna valami új ütem, új hangzás, és akkor királyok lehetnénk, gazdagok, sikeresek, szépek... - na felejtsd el, olvass tovább, mert a tárgyra térek.

A Magix Music Maker és Music Studio-ban ugyanazokat a funkciókat megtaláljuk néhol magasabb színvonalon néhol butítottabb formában, mint a fent felsorolt professzionális szoftverekben.

A kérdés így szólhatna: mivel tudnak többet a Magix termékek?

A válasz: alapjában nem csak

hang midi, wav hanem kép fájlokat is lehet velük rendezni mint avi, bmp, tiff, jpeg, pcx, eps stb. Mindezekhez hangot, zenét is tudsz rendelni. Nem mondom, hogy ez egyszerű feladat, de némi gyakorlás után már nagyon meggyőző lehet az eredmény. Mind az auditív, mind a vizuális hatáshoz temérdek effektet használhatsz.

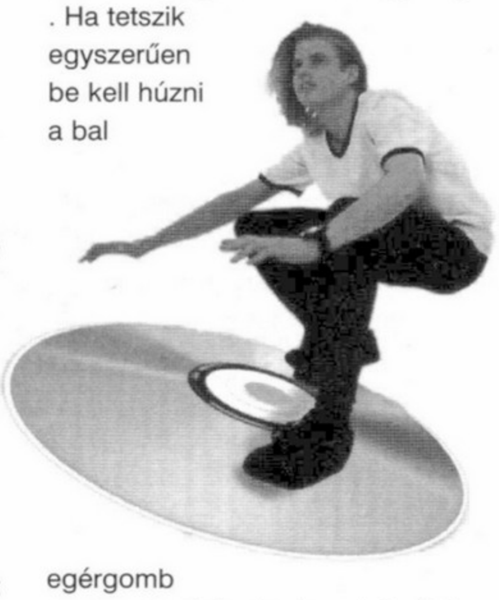
Jöjjön a bemutatás a teljesség igénye nélkül. Hivatkozhatnék a helyhiányra is, meg hát nem is próbáltam még ki mindent, majd ti, ha már megszereztétek.

Ha a teljes programot akarod telepíteni, s akkor három könyvtárat hoz létre a telepítő : Musicmaker 5Mb, Musicstudio 19Mb, Musicworld 87kb. Ha mégsem nyeri el a tetszésed, az uninstalja kifogástalanul és gyorsan mükszik.

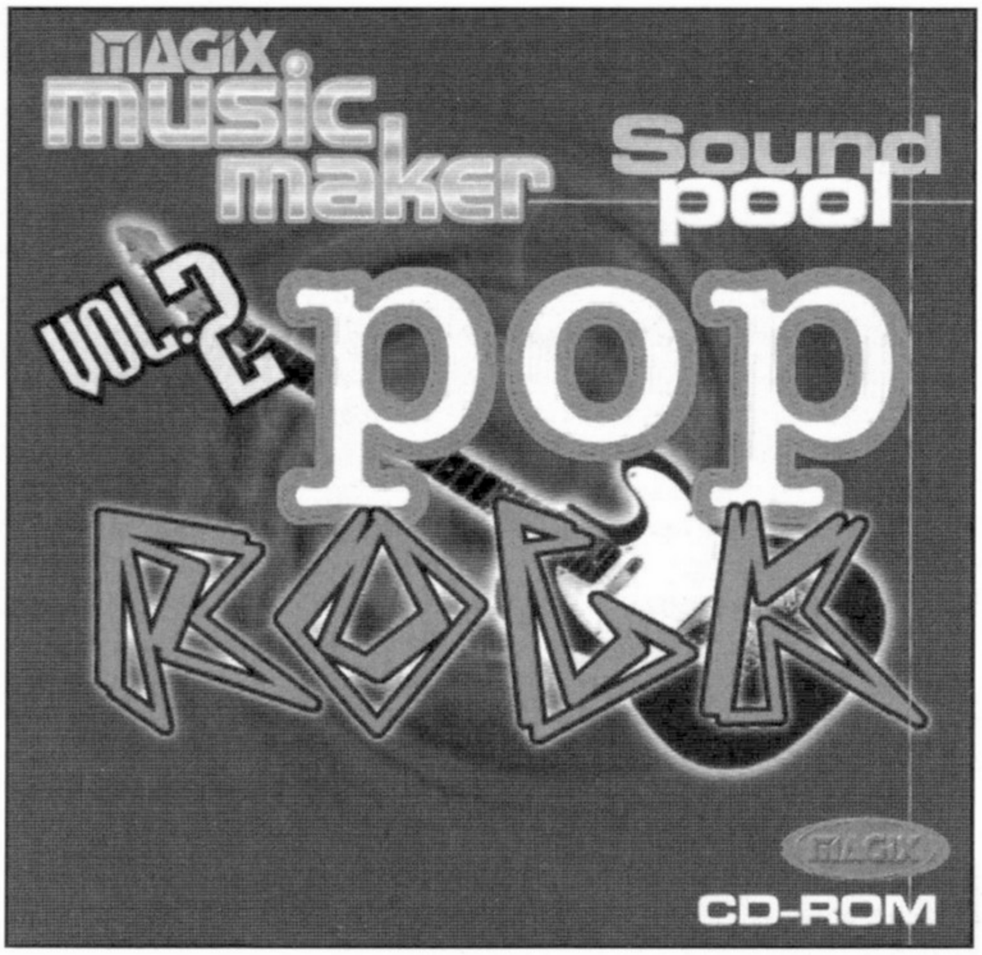
A program Win95-re és NT-re is lazán felszalad, a CD behelyezése után rögtön kellemes intro tárul a szemed elé, melynek zenei aláfestése már itt demonstrálja a Music Maker tudását. (naná!) Választhatod rögtön az installálást, vagy tallózhatsz a tutorialban, ami még a CD-ről fut és teljes egészében bemutatja a programot, elmagyarázza a működését példákkal ilusztrálva. (Erre itt nincs hely) Mivel én az összes zeneszerkesztőre rá vagyok indulva nem vizitáltam a tutorialban, hanem rögvest inditottam a progit. Szerénytelenül mondhatom, hogy hasonlót már láttam, de nem ilyen jót és kellemeset, ezért nekem, mint profi zenei segédmunkásnak (D.J.) kb. 3perc alatt sikerült összedobnom valami rövidet, és ezt megszólaltatni. A beállítások után, ez egy teljesen amatőr szemlélőnek akár 3.5 percbe is beletellene. Na, hát nem mondom, hogy ez volt a csúcs ezért visszamentem a többször említett tutorialba és kényelmesen végignéztem és jegyzeteltem.

Térjünk vissza az alkotás mezejére vagyis a music maker keretprogramjához. Szép színes felület, és annyi gomb mint egy mellzongorán (tangóharmonika).

Bal oldalon három directoryt lehet megnyitni, hogy onnét töltsd be a hangmintákat: sajátodat vinyóról, vagy a kész loopokat CD-ről. Drag & drop fogd és húzd a jelszó, de szerintem először is hallgasd meg ugyanis ha ráklikkelsz egyszer valamelyik directoryban lévő wav ra akkor azt rögtön hallod, hogy milyen . Ha tetszik egyszerűen be kell húzni a bal



egérgomb nyomvatartásával valamelyik sávba .Te alakítod ki, hogy hány sáv legyen



sztereo, vagy mono, milyen paraméterű stb. Egy -egy hangmintát lehet másolni vagy behúzogatni egyenként, ha ráérsz, de mondjuk stabil, folyamatos dobalapnál érdemes négy-öt azonos hangmintát csoportba foglalni, és azután azt már egyként látja, abból már könnyebb duplikálni (nem annyira pepecs meló).

Nagyon nagy szabadság van a zene készítésénél, már csak azért is, mert ha van egy saját szintid önnálló dallamot is beültethetsz a többi kész közé. Nagyon tetszik a MAGIX-nél, hogy a CD-n több mint ezer hangminta találtatható: dob, basszus, ének, effekt, szólóhangszerek, house, pop, rap és rock stílusban. A fő program megjelenésével szinte egy időben további 11db stíluslemezt dobtak piacra, és az értesülések szerint továbbiak is várhatóak (műfajon belül növekvő sorszámmal ellátva, hogy a CD-ken ne legyen átfedés).

Most lehet kapni Dance House, Rock-Pop, Rap-Funk-Hip-Hop, Jungle Drum Base Trip-Hop, Techno-Trance,Thecno-House, Soul R&B Funk, Anbient, Funny vocals, Slow motion Sound Pool stílusú lemezeket, van rajtuk 550MB hangminta CD minőségben. Az alapprogramban 600 animációt is találunk a CD-n. Rövid formában még néhány további adottság és specifikáció:

Valós idejű keverőpultot és hangszínező kiegyenlítőt (equalizert) indíthatunk szerkesztés közben, bármikor meghallgathatjuk a kreálmányt, kijelölhetjük, hogy melyik részét, akármikor módosíthatod, kicserélheted, persze figyelve, hogy stimmeljen a ritmus és a hangfekvés. Csúcs minőségű effekteket találunk beépítve a szoftverbe, mint pl. surround, time stretching, resampling, normalize, filter backwards, reverb, echo, pitch shifting, master tempo, gater stb. Plussz rengeteg video és grafikus effekt még. Végül is a Magix Music Maker &Music Studio egy professzionális harddisk recorder, midi sequencer 128 midi csatorna 8 audio stereo sáv stb. A Music Studióra nem tértem ki részletesen, de elmondhatom, hogy az inkább már a zenében járatosabbaknak ajánlom, nagyon sok, talán túl sok opció van a programban. Midi kábelen keresztül csatlakozhatunk a MS-hez, felvételeket készíthetünk, igazi stúdiós utómunkálatokat végezhetünk, kottát írhatunk, ki is lehet printelni, egy igazi felhasználó csak munka közben tudja meg, hogy mire képes a Magix Music Studio. Leginkább némi túlzással a Cubase és a Soundforge ötvözetének titulálhatom és ez nálam egy ötös. Próbáljátok ki, játsszatok, gyakoroljatok, alkossatok. Mindehez sok sikert kívánok.

dj. Richie

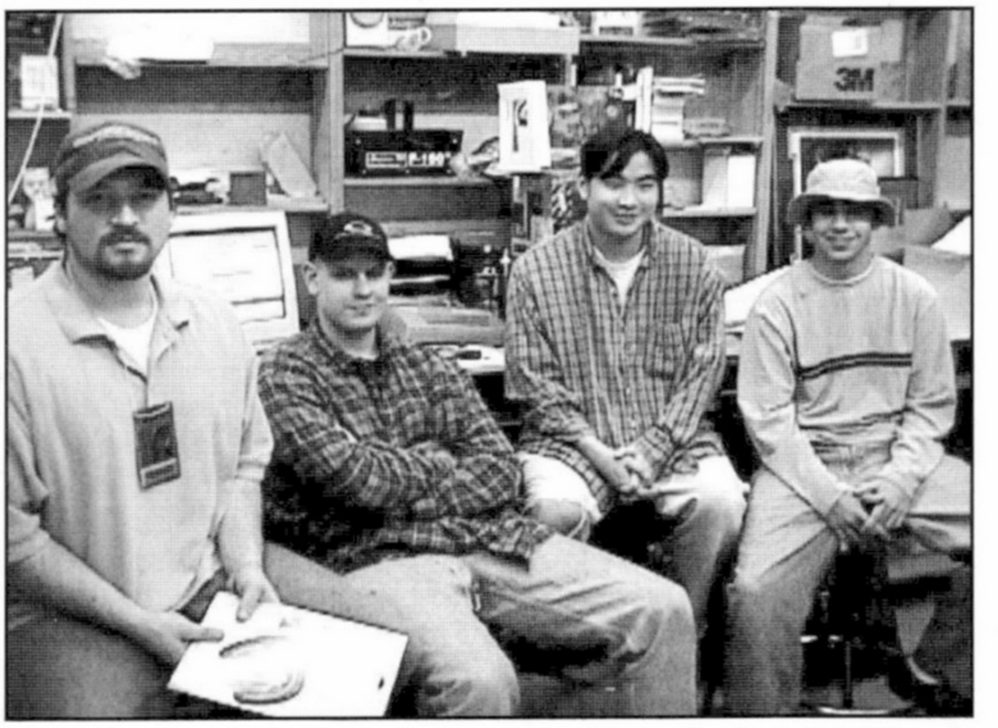
MINIMÁLIS KÖVETELMÉNY

Music Maker v3.0 2db CD
Music Studio v3.0 1db CD

pc/at 80486 vagy pentium
30mb szabad terület merevlemezen
16mb ram
vga vagy jobb videókártya
plusz kézikönyv
16bit-es hangkártya
4xCD meghajtó
microsoft kompatibilis egér
Win95,Win NT operációs rendszer
kb 22ezer forint

Quake

BULI-QUAKE ÉS 'TORTÁS' GATES



Nemrég került megrendezésre a PlanetQuake 'színeiben' a BeatDown nevű Quake LAN-party. Nem volt sok száz résztvevője, mégis mindenki jól érezte magát. A kategóriagyőztesek fejenként egy hatalmas zacskó chipset kaptak, semmi mást. Ezen felül a rendezvény azzal 'büszkélkedett', hogy itt nincs semmiféle rendszabály, mint a 'nagynak' titulált, official küzdelmek során - itt lehetett szeszes italt bevinni a küzdőtérre, lehetett hangoskodni illetve egyéb cool

dolgokat művelni. Mégse történt semmiféle komolyabb rendbontás, mivel itt is, és újra bebizonyosodott, hogy normális emberek csoportosulásának nincs feltétlenül szüksége néhány kockafej feltétlen gyámkodására. Mondjuk más kérdés, hogy káosz tekintetében a Quakefényt felülmúlni elég nehéz lenne... Egyebként Kornélia jegyezte az első mega-tasaknyi chipset, mivel megnyerte a Quake 1 face-to-face (1-on-1, ahogy ezt a műfajt Amerikában ismerik) compot.

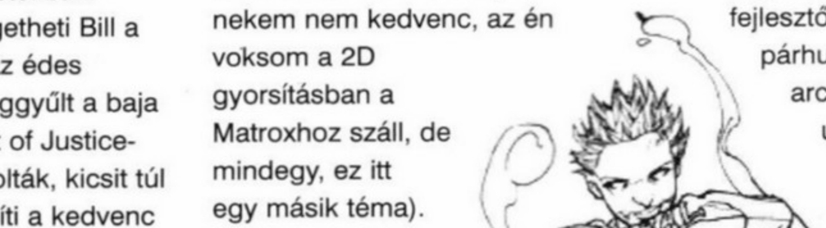
Egy korábbi és másik LAN eseményen Thresh (aka Dennis Fong) elszenvedte első hivatalos meccsen történő vereségét, mégpedig Reptile-tól, a DM4-en, 20 perces meccs során 10:7 arányban. Igaz, később levervén ezen ellenfelét is (visszatérve az 'élők' sorába a vigaszágon), megnyerte a versenyszámot. Kiderült viszont, hogy senki sem legyőzhetetlen (bár ezt eddig is gyanítottuk...). Amúgy is rájár a rúd Threshre, mivel klánja, a Death Row is mostanában könyvelte el legelső hivatalos szopacsát, a T3 döntőjében, az Un4givenek ellen (de mivel 3 meccs volt a döntő 'programja', később sikerült a DR-nak kivívnia a végső győzelmet, sőt az utolsó meccsen már elég csúnyán lealázta az ellenfelét 147:29-re a DM3-on). Ha érdekelnek a demók, akkor nézz el a hc.gamer/quake.hu site-ok valamelyikére!

Ha már itt tartunk, ugyancsak fellelhető a quake.hu FTP-n egy MPEG formátumú fájl, ami a Bill Gates elleni 'tortatámadásnak' állít emléket. Hehe. De mint ahogy ez már lenni szokott, nem álltam meg a vigyorgásnál, kicsit továbbgondolkodtam. Mégpedig a mostanában egyre nagyobb (brutálisabb) méreteket öltő monopóliumokról / konzorciumokról.

Itt van először is a CompuServe-nek az AOL általi bekebelezése. Szinte rögtön, ahogy megvette a konkurenciát az America Online, 10 százalékos áremelésre 'szánta el' magát. Ti ott az AOL-nál csupa fair-play üzletemberek vagytok, dörzsölgethetitek a kezeteket... Annál kevésbé dörzsölgetheti Bill a Gates famíliából, mert az édes arculcsapáson kívül meggyűlt a baja az amerikai Department of Justice-szal is, mivel úgy gondolták, kicsit túl erőszakosan népszerűsíti a kedvenc Internet -böngésző állatkáját, az Explorert. Mindegy, amíg ingyen adja, hadd szájaljon is róla (és a Win95,98,NT5.0 mikor lesz ingyenes Bill bácsi?)...

Tanúi lehetünk azonban a fentieknél még gyilkosabb versengésnek is, mégpedig a 3D gyorsítók/chipsetek piacán. Kezdjük tán a CPU piac omnipotens szereplőjével, aki ez év február 12-én hivatalosan is ringbe szállt ezen a területen. Igen, az Intelről és az i740-ről van szó. A legelső benchmark tesztek szerint ez a chip csak a 3D Winbench 98-ban produkál jól, a játékokban alulmúlja nagy (a megcélzott piaci szegmens tekintetében) vetélytársát, a Riva128-at. A legtrükkösebb Winbench-hackelőknek mégsem ők bizonyultak, hanem az ATI, akiknek a legújabban kibocsátott driver-setje a Rage Pro (Turbo) kártyákhoz a Winbench 98-ban 40 százalékos teljesítménynövekedést mutat, viszont az Incoming demóban 25%-os fps csökkenést jegyez ez a kártya/driver párosítás... (legalábbis Thomas Pabst mérése szerint). Úgy látom, az AOL döntéshozói csúsznak lefele az 1. helyről a dirty-trick compon... Azért az ATI nem bíz mindent a tweakerekre, ezért még múlt év decemberében ők is nekiálltak hízni, bekapták a Tseng Labs-ot (igen, ők azok, akik elkövették a kedvenc dinamitotokba a 6K chipet - nekem nem kedvenc, az én voksom a 2D gyorsításban a Matroxhoz száll, de mindegy, ez itt egy másik téma).

Egy viszont teljesen biztos: a fent említett



chipek egyike sem rúghat (egyelőre) labdába a 3dfx Voodoo 2 chipsettel szemben. Mégis, a 3dfx a napokban (Valentin-nap) jelentette be, hogy újabb 2 millió részvényt pumpál bele a piacba. Úgy néz ki, tovább fejlesztenek gőzerővel, de kell is, mivel ezen a téren már egy kis lustálkodás elég ahhoz, hogy elsőkből utolsók legyünk, lásd S3 - nagyarányú elbocsátások, és egy halom ígéret... ez kevés. Egyébként a Voodoo 2 magában is képes arra, hogy kemény teljesítményt vessen, és még annál is durvább vihart arasson - arra, gondolok, hogy a Diamond és a Creative között már fellángolt egy kisebbfajta war, hogy miért is helytelen a másik fél gondolkodása a 8/12 megás konfigurációkról.

Ha már fejlesztés, azt tudtátok-e, hogy az Nvidia-nál 3 konkurens fejlesztőcsapat dolgozik párhuzamosan ugyanazon az (új) architektúrán? Ez gyilkos, ugyanolyan, mintha a GURU szerkesztőségében egyszerre három ember lenne felkérve arra, hogy írjon cikket, teszem azt a Monkey Island 3-ról, és végül a legjobb kerülne bele az újságba... Ja, ez már vegytiszta kapitalizmus.

Na, vissza a Quake-hez. A nyakunk körül settenkedik a Quake 2 point release, karöltve a beígért CTF modullal. Ily módon megerősödve már szabadabb folyást engedhet magának az Interneten keresztül a játék (természetesen eddig is játszható volt), persze itt, Magyarországon egyelőre még igencsak kevés Q2 szerver üzemelget, gondolom ezek száma idővel fel fog menni (hozzáteszem, Qauke 1 szerverekből sincs túlkínálat, de azért van jó pár, ha valaki mindenáron játszani akar, és nem bánja a 'kategóriát' -ffa,f2f,team-sem, az feltétlenül fog tudni; értve természetesen az előbb elmondottakra az Interneten keresztüli játékot). Na igen, a Neten

A képek a GURU HQ-n zajlott házi partin készültek, ha már a lakásavató elmaradt...

keresztüli game. Mostanra már az Inet-szolgáltatók egy része felszerelkezett 56Kbps (x2/Kflex) modemekkel, szóval lehet őket ilyenekkel is zargatni, más kérdés, modemvásárlás előtt mindenképpen érdeklődni kell a szolgáltatónknál, hogy támogatja-e ezt a sebességet,

és ha igen, éppen melyiket a két szabvány közül. Egyébként nemrég fogadták el a 'fejesek' az egységes 56K-s modemszabványt, ezért én személy szerint várok addig a beruházással/upgrade-del, amíg az itthoni szolgáltatók is áttérnek erre, ill. a hazai boltokban is már ezzel kompatibilis modemeket árulnak. Időben ezt a nyár elejére teszem. Azonnal felmerül a kérdés: milyen előnyök fakadnak abból, ha 56Kbps-os modem dübörög a gépemben (azon kívül, hogy ha éppen hülyegyerek vagyok, akkor dicsekedhetek vele)? Az angol Gamespot Web-site csinált egy mélyreható tesztet a témában, és arra jutottak az ottani fickók, hogy nem csak a downstream sebessége nőtt (azaz a géped egységnyi idő alatt több adatot képes fogadni, mint például 33.6-os modemmel, ami egy zsúfolt nyitott térnél nem hátrány Quake-ben...), hanem a pingidők is elég radikálisan csökkentek. Számszerűen: ugyanolyan feltételek mellett/ugyanarról a gépről/ugyanarra a szerverre egy jó minőségű 28.8 Kbps-os modemmel 180 volt a ping, míg az 56K-sal csak 120. Na ezt kapjátok ki. Ha arra gondolok, hogy nekem 33.6-tal némely magyar szerverre néha konstans 135-150, akkor ez a 120 talán még lehet kevesebb is... Én nem vagyok igazán benne a 56K-s modemtechnológiák lelkivilágában, ezért közvetítem az ottani magyarázatot: a x2/Kflex 'digitális elemeinek köszönhető' ez a csökkenés. Lehet, végül is mindegy, ha a gyakorlatban megvan az a kisebb ping, akkor engem nem érdekel, miért is. Hát emberek, jó semi-lpb-zést...

Így a terjedelmem vége felé teszem közzé most ismét egy igen szubjektív véleményemet egy talán marginális témáról. Én úgy érzem, hogy a mai game-gyártók nem igazán tudtak túllépni a 101 kiskutya Szörnyellláján, amikor negatív női szereplőkről van szó a játékokban. Gondolok itt a Redneck Rampage géppisztolymellű alienjére, vagy Q2 bitch-re, esetleg a legújabb termésre, a Blood 2 Cannibal womanjére (szkeccs a GT Interactive-től). Tökéletes test, égnek álló fekete/vörös haj, őrültséget tükröző, ceruzával százszor kihúzott szemek. Még soha nem találkoztam 120 kilós vagy nagyon alacsony, esetleg szőke negatív női szereplővel akciójátékban (bár az utóbbiban nem vagyok biztos). Azért gondolom, értitek, mit akarok mondani. Szerintem, amikor egy fejlesztőcég kijelenteni, hogy "gyökeresen új stílusú / történetű és forradalmi" játékot fog piacra dobni, akkor az ilyen apróságokra (a sztereotípiáktól való elszakadásra) is figyelmet kellene fordítani, és nem csak az új enginere/textúrákra/fegyverekre.
Azért szőke nők maradnak RULEZ!

Gale
gale@pganet.com

Elgondolkodó

Ami a gépbe kell

Mielőtt belevágnék az e havi elmélyülésbe, engedjetek meg egy rövid megjegyzést. Így utólag visszaolvasva az előző havi cikket, érzésem szerint kissé ködössé sikerült a sok ki nem mondott utalás termékekre, cégekre. Ezt persze indokolhatta az, hogy a célom semmiképpen sem xy cég vagy termék lejáratása volt, hanem a hazai kórkép bemutatása. Mostantól (ígérem), véresen konkrét leszek, tehetem ezt azért is, mert az e havi téma ígéretem szerint:

Milyen hardvert használjunk, különös tekintettel a játékokra?

Mivel szigorúan a saját tapasztalataimra támaszkodva állítottam össze a mondandómat, olyan hardverről nem fogok írni, amelyről csak hallottam vagy olvastam valahol, ezt nem tartanám fairnek. A töprengéseim leginkább a jelen és a közeljövő játékaihoz, hardvereihez igazodnak, előre is

elnézést kérek azoktól, akik önhibájukon kívül nem tudnak ezzel a sokszor értelmetlen "fejlődéssel" lépést tartani. Tudom, elég sokan vannak-vagyunk ilyenek. De az a fajta vélekedés is irritáló, amely szerint minden olyan program rossz, ami nem fut egy közepes kategóriájú gépen, mondván: "a játék készítői nem tudnak programozni", vagy "ez semmilyen gépen sem lenne jó". Be kell látni, hogy az egyre újabb és újabb programoknak nem csak a hardveréhsége no, hanem - általában – kapunk is valamit cserébe, pl. szebb grafikát, jobb hangzást, többjátékos üzemmódot. Ha nem vagyunk multimilliomos újhardver-mániákusok, akkor melyik is az a pillanat, amikor rádöbbenünk, fel kell, hogy újítsuk gépünk valamely alkatrészét? Véleményem szerint akkor fogan meg agyunkban ez a perverz gondolat, amikor valahol egy a sajátunknál jobb gépen meglátunk egy játékot, ami nagyon megtetszik nekünk. (Lehet, hogy otthon is fut a játék, csak valahogy nem így néz ki…)

És még egy tanács: ha lehetőséged van újítani, akkor a cuccok kiválasztásánál mérlegeld azt is: milyen típusú játékokkal szeretsz játszani, mert ez bizonyos esetekben nem követel meg olyan nagy beruházást, (pl. stratégiai vagy kalandjátékok).

Persze, ha mindenevő vagy …

Nos, először úgy akartam megközelíteni a problémát, hogy sorba veszem egyesével egy gép alkatrészeit, perifériáit, de rá kellett ébrednem, hogy ez így elég száraz lenne, és nem nagyon tartalmazna új információt a legtöbb ember számára. Megpróbáltam más oldalról megközelíteni a kérdést, lássuk!

1. A teljesítmény (100 MHz-es busz!?)

Írhattam volna csupa nagybetűvel is, hiszen sokunknak ez a tényező mindent jelent, néha már mániákusan is. Észrevettétek már, hogy sokszor már csak fps-okról, ilyen-olyan MHz-ekről meg Benchmark-okról beszélünk? Csak ezeket vesszük figyelembe, és nem azt, hogy mire szánjuk a hardvert. A lényeg a sebesség? Egyre több manapság a sebességhajhász ember, akinek mindig a legújabb,

leggyorsabb kell (van mikor a pénz sem számít), de igazándiból semmi olyan programot nem használ, ami ezt a teljesítményt ki is aknázná. (Nem teljesen ide tartozik, de hasonló példa a "stuffozó", akinek minden új szoftver megvan így vagy úgy - lehet, hogy még a fejlesztő cég sem adta ki -, de ha kérdezed tőle: "és milyen?" a válasz mindig: "nem tudom, még nem volt idom megnézni"…) Tudom, ellenpélda is akad bőven.

Nos melyek is a legfontosabb ide illő eszközök?

Processzor, memória, alaplap (az esetleg idetartozó többi eszközről majd később).

Processzor

Csakis és kizárólag Intel. Higgyétek el, keserű tapasztalatok mondatják ezt velem, és – sajnos – nem az Intel cég fizetett le. (Aki továbbra is ellenkező véleménnyel van, az csak játsszon tovább 320x200-ban pl. a Quake-kel.) Hogy melyik fajtát? Mindenkinek a pénztárcája szerint a lehető legjobbat. Talán érdemes megvárni a P-II-esek ígért áresését, de ne felejtsük el ez gyakorlatilag új alaplapot és új házat (ATX) is jelent, ami külön kiadás.

Memória

Minél többet! Sokan elfelejtik, hogy a megfelelő mennyiség nagyot dobhat a teljesítményen. A mai filléres memóriaárak mellett nem szabad ezen spórolni. (Szerintem ma az ideális mennyiség 64 MB vagy annál több.) Talán kicsit több pénzt megér a márkás RAM megbízhatóbb volta (esetleg valódi paritással).

Alaplap

Itt aztán tényleg elfogult vagyok az olcsó cuccokkal szemben. De sok borsot törtek már az orrom alá! (Hiába, a buta csak a maga kárán tanul) Tapasztalataim szerint jó alaplapok: Asus, Supermicro, Abit - sajnos ez utóbbit nem nagyon találom mostanában. Aki olvasta a Cd-Guruban elkövetett Hardware Newsaimat, láthatta: lassan nyomulnak az AGP-s Socket-7 alaplapok is, tehát emiatt még nem kell P-II-re váltani. A látvány világa (Voodoo2 gyere már!)

Ide tartoznak: Monitor, monitorvezérlő kártya

Monitor

Jelenleg még talán minden játék "jól" játszható akár 14 colos monitoron is, hiszen az átlagos felbontás játékoknál 640x480. A 15 colos monitorokkal a szemünk jobban kímélhető, de a jövő egyértelműen a 17 colosoké (egyre inkább a 800x600 lesz az átlagos felbontás). Választási szempont kell legyen a monitor alacsony sugárzása, a maximális képfrissítési frekvenciája (ezek mind az egészségünk miatt), a digitális beállítási lehetőségek. Persze a legfontosabb tényező itt is a pénz, de megint el kell mondanom: ne a minőség, ne az egészségünk rovására! A gyanúsan olcsó monitor, a ráragasztott címkék ellenére (LR, NI, MPRII) nem biztos, hogy mindezeket tudja is. Kellemes a még megfizethető kategóriában pl. a Daewoo 3 éves garanciája, de jó tapasztalataim vannak pl. a Goldstar és a Samsung monitorokkal is. Nagyon tetszik még mondjuk a Viewsonic monitorok képe, de az ára nekem már sok. (Lássuk be, hogy egy játékos egyelőre kibírja pl. Trinitron képcső nélkül)

Monitorvezérlő kártya

Hmmm… a kedvencem. Nos, a jövő - s talán már a jelen is - az úgynevezett 3D gyorsító kártyáké. Egyre inkább már nem az lesz a különleges, ha egy játék ilyet használ, hanem ha nem tud ilyet. Nekem, amikor először láttam a Quake-et meg a Motoracert ilyen hardveren, nagyon megrázó élmény volt, pedig nem is vagyok az adott játékok rajongója. (Viszontélek-halok a computer-grafikáért, a szakdolgozatomat is abból írtam … jó nagy arcom van mi?) Ezen a téren jelenleg egyértelműen a voodoo chipsetes kártyák viszik el a pálmát (pl. Orchid Righteous 3D, Diamond Monster 3D stb. – már nagyon hosszú a sor, és nem csak 4 MB-os kártyák léteznek). Nem szabad elfelejteni, hogy a 3dfx mellé mindenféleképpen kell egy "sima" 2d-s kártya is, hiszen ezek önmagukban nem működnek. (Mielőtt valaki kinevetne, a Rush chipsetet nyugodtan felejtsük el, a hozzá kiadott patch-ek száma már a Guiness-bookba is bekerült.) Ha valaki ennél is gyorsabb kártyát szeretne és/vagy 640x480-nál nagyobb felbontásban is akar ilyen minoségben játszani, akkor vagy megvárja a voodoo2-t, vagy egy Riva chipes kártyát választ(pl. STB Velocity 128, Diamond Viper V330). Ez utóbbi egyben egy borzasztó gyors 2d-s kártya is-tehát nem kell mellé másik kártya-, ennek tekintetében iszonyú olcsó. Némi kompromisszumot kell persze kötnünk, ugyanis ezt egyelőre kevesebb játék támogatja, de ez pl. a Quake esetében az ígéretek szerint megoldódik az új driverekkel. (Szeretnék egy későbbi cikkben külön is kitérni a 3D gyorsítók témára, ha érdekelne titeket, írjatok!)

3. A hangzás világa (Sajnos a tápegységek alapzajját egyelőre nem sok játék tudja hasznosítani)

Ide tartoznak: Hangkártya, hangszórók

Hangkártya

Kezdeném egy rövid nekrológgal: sokáig a kedvenc hangkártyáim voltak a Gravis Ultrasound-ok. Volt nekem mindenféle: Classic, Max, Plug&Play…Szerettem őket. Szépen szóltak, jó volt rajtuk midi-ket hallgatni, a Demók (nem a játékok, hanem a scene) sokszor szinte csak ilyen kártyán szólaltak meg.

Volt azonban egy állandó küzdelem, amelyben a kártya végül sajnos megbukott. A játékok készítőit nem érdekelte a kártyám szép hangzása, sokszor kellett kínlódni, hogy egy-egy játék egyáltalán megszólaljon. Eljött az utolsó tordöfés, a Directx 5, itt már az Advanced Gravis programozói is belefáradhattak a foltozgatásba. Azóta a cég már nem is gyárt hangkártyákat. Mi maradt tehát? A Creative Labs által fizetett-kialakított kötelezo út: Sound Blaster. Nincs semmi bajom ezekkel a kártyákkal (már ha eredetiek, röhögnöm kell ezeken a 100%-ig Sound Blaster Pro kompatibilis kártyákon, melyeket szerintem kifejezetten mazochistáknak találtak ki) csak hát az a Gravis, csak azt tudnám feledni. Jelenleg egy SB AWE 64 tulajdonosa vagyok, tehát azért a midiről nem mondtam le, de ez csak egy egyéni passzió. A midihasználat ugyanis a játékoknál lassan-lassan megszűnik, a digi zene viszont szólhat egy sima SB 16-on is.

Hangszórók

Ameddig nem hallottam hangkártyát mélynyomón megszólalni, addig azt hittem, az én Technics hifi erősítőmön maximálisan jól szólnak a játékok. Nos, ha nem kell attól tartani, hogy a környezetünket zavarja a játék hangereje (hiszen akkor csak egy jobb fejhallgató lehet a megoldás), és van egy kis plusz pénzünk, akkor érdemes beruházni egy mélynyomóval ellátott hangszórórendszerbe. Nagyon sokat dob a játék hangulatán! Tudom ajánlani pl. az Altec márkát . (Az olcsó és mesebeli teljesítményű hangszórópárokat talán inkább felejtsük el!)

4. Adathordozók (A floppyk ideje lejárt, most a fiók a menő)

Ide tartoznak: Winchester, CD-ROM meghajtó

Winchester

Ha figyelembe vesszük, hogy van már olyan játék, amely az installálás után több mint 500 MB-ot foglal el, akkor itt is csak azt mondhatom: minél nagyobb, annál jobb. Jó, jó nem 6 GB-osra gondoltam. Nem igényelnek a játékok SCSI-t sem, oda jó az ATA is. Nem rosszak az UDMA-s vinyók, kedvencem a Quantum ST sorozata. Sajnos a régi szerelmem, a Western Digital, az utóbbi időben nekem sok csalódást okozott.

CD-ROM meghajtó: Milyen sebességet igényelnek a játékok? Általában 4x-eset, szélsoséges esetben talán 8x-osat. (Ilyet még nem nagyon láttam.) Tapasztalataim szerint lehet egy meghajtó 12x, 16x, 24x vagy 32x sebességű,

CAV ide vagy oda, a 8x-os sebesség az, amit biztosan tudnak, és ennél nem is kell több. (Több CD meghajtónál inkább bosszúság a 8x-nál nagyobb sebesség, aki már hallotta a zúgó-remegő CD-lemez hangját, az tudja, mire gondolok.) Talán, játékokhoz jobb egy megbízható márkás egység, mint egy szupergyors gagyi. Kedvenceim a Teac, Sony , Toshiba. SCSI lásd fent. DVD? Talán ha eljön a DVD-s játékok ideje, és lemegy az áruk.

1. Mindenféle játékirányító eszköz (Állítólag a sisakok [headgear] viselését a gyártók egyszerre max. 15 percig javasolják.)

Ide tartoznak: Billentyűzet, egér, joystick, gamepad

Billentyűzet

Személy szerint én már inkább az angol billentyűzetnél maradok. Itt különösebb megjegyezni valóm nincs, talán csak annyi, hogy a "naturális billentyűzet" nem játékra való. (A "mortálkombat"-os időkben divat volt úgynevezett "nemblokkolós" billentyűzeteket keresni.;)

Egér: Itt ismét fontos a jó minőség, hiszen ezt az eszközt elég sokat nyúzzuk. Kedvencem a Microsoft egere – már ha nem hamisított (sajnos ezt is nagy divat lett), mert ekkor ugrott a minoség. Aki a Net-en is sokat lóg, nem megvetendő egy Netmouse beszerzése, pl. egy Logitech.

Joystick, gamepad

Aki már játszott valamilyen szimulátor játékkal, az rájöhetett, ez komoly joystick nélkül dőreség. A remegő, elmászkáló célkereszt nem egy játék a játékban, hanem felszólítás arra: ezért a joystickért minden egyes forint kidobott pénz volt. Érdemes odafigyelni a jó fogásra, és nagyon fontos a joy masszív volta. Nem hátrány, ha ezen kívül a botkormány tud még egy pár trükköt pl. min. négy tűzgomb, throttle állítás, esetleg programozhatóság. Kedvenceim a Gravis és a Thrustmaster márkák. Bevallom, a gamepad-okkal soha sem tudtam megbarátkozni, de ez valószínűleg csak az én problémám.

A különféle kormányok és sisakok szerintem még nem eléggé kidolgozottak, és főleg nem megfizethetőek.

Zárszónak talán annyit, hogy biztosan sok minden kimaradt (nem beszéltem például hálózati kártyákról, melyekkel már ketten is jól játszhatunk egymás ellen), de ezt a témát két oldalon kimeríteni lehetetlen.

Lóti

Grab

2. RÉSZ

INTRO

Az elején engedjetek meg pár szót az első cikkre érkezett észrevételekkel kapcsolatban. Mert hogy észrevételek voltak: több mint másfél száz E-mail érkezett az elmúlt két hétben! A levelek mennyisége kicsit meglepett, elnézést kérek, ha valakinek késve sikerült válaszolnom. Sajnos a freemail sem volt a helyzet magaslatán az elmúlt időszakban, így ha olyasvalaki is akad, akinek egyáltalán nem válaszoltam, mondjuk, három nap után sem, akkor kérem, küldje el újra a levelét – minden megkapott (!) levélre válaszolok!

Nagyon köszönöm az észrevételeket és a buzdítást, szeretném, ha minél többen tollat (mailt) ragadnátok!

A legtöbb kérdés és kérés kicsit előbbre mutat, ugyanis javarészt a CD-írással, CD-másolással kapcsolatos, ami azért még kicsit odább van. Szeretném az eredeti tervem szerint végigmenni az ismert CD-formátumok szerkezetén, a file-rendszereken, de azért hogy mindenki jól járjon, ezentúl a CD-írás egy kicsit belopódzik a sorok közé (már ahol lehet). Sajnos (vagy hála az égnek) egy rossz szájízű dologgal kell kezdenem: a temérdek ilyen irányú kérdés ellenére sem fogom az újságban vagy e-mail-ben azt feszegetni, miképpen lehet Sony Playstation lemezeket úgy másolni, hogy ne kelljen az alapgépbe azt a bizonyos csipet belerakni. Ennek két nagyon egyszerű oka van:

1. Nincs kedvem (és szerintem a Gurunak sem) WAREZ rovatot indítani

2. NEM LEHET CD-ÍRÓVAL A VÉDELMET FELTÖRVE LEMÁSOLNI A FENTI LEMEZEKET, mert a Sony Playstation másolásvédelme hardver szintű, és ennek semmi köze ahhoz az adathoz, ami a hagyományosan értett CD-írással rögzíthető a lemezeken!

A CD-formátumok összegzésénél ott lesz majd a PSX CD-formátuma, de ez minden!

MODE2/CD-ROM-XA Form1

A múltkor tehát ott hagytuk abba, hogy megalkották a MODE-1 formátumot a számítógépes adatrögzítésre. Ez egy hatalmas előrelépés volt a számítógépes világban, akkoriban az otthoni számítógépek átlagos wincsesztere 400-500 Mbyte kapacitású volt. A MODE-1 formátum a maga 650 Mbyte-os kapacitásával tehát jó ideig megfelelő nagyságú adathordozónak ígérkezett. Azonban a PC és általában minden a vártnál sokkal gyorsabban kezdett elhúzódni a multimédia irányába, egyre nagyobb és gyorsabb háttértárakat követelve. A CD-ROM-olvasók is egyre pontosabbak és gyorsabbak lettek, tehát hamar megérett az idő egy korszerűbb CD-formátum megalkotására. Így született meg a MODE-2, ami még szintén a YELLOW BOOK szabvány része, mert először ebben is csak 2048 byte felhasználói adat volt, csak éppen másképp elrendezve. Az új elrendezés (hivatalos nevén a MODE2 Form1 vagy CD-ROM XA/Form1) kihasználja a MODE1-ben üresen hagyott 8 byte-ot is, egy speciális alcsatorna részére, amelyben a formátumon kívül még olyan adatokat tárol, amelyek pl. a CD-I lejátszók számára hordoznak fontos információkat.

A Form1 felépítése:

Sync 12 Byte
Header 4 Byte
Sub Header 8 Byte
Adat 2048 Byte
EDC 4 Byte
ECC 276 Byte

MODE2/CD-ROM-XA Form2

A Form2 szektor hasznos adatainak száma végre túllépte az eddigi 2 KByte-os határt! 2324 byte adatot tárol szektoronként, amit úgy értek el, hogy az eddig ellenőrzésre szánt 276 Byte-ot hozzáadták az adatmezőhöz. Ennek köszönhetően az ilyen CD-k hibakorrekciója gyakorlatilag csak a hardveresen leolvasható hibajavító mezők segítségével történik, ami néhány régebbi, illetve kevésbé jó minőségű olvasóban okozhat gondokat.

Ezt a CD-formátumot használja a CD-I képlemez is, ami a hasznos adatterület megnövelésének és az Mpeg-1 képtömörítésnek köszönhetően később már 72 percnyi hangos mozgófilmet volt képes tárolni. Érdekességképpen elmondom, hogy az első időkben még nem Mpeg-1 alapú volt a videó-CD, hanem egy annál jóval rosszabb minőségű képtömörítési eljárást alkalmaztak, ami viszont PC-n nem volt dekódolható szoftveresen. Ez az igazi CD-I formátum. Az Mpeg elterjedéséhez a CD-ROM lejátszók és a képlemezjátszók rendszerének uniformizálása is nagy löketet adott, de azokat a képlemezeket, amelyben már Mpeg tömörített adatok vannak, igazából VIDEO-CD-nek vagy VCD-nek kell nevezni. Ezt a két szabványt sokszor még nagy cégek szoftverei is keverik.

A CD-I és VCD lemezek gyakorlatilag MODE2 formátumú lemezek, általában két track van rajtuk. Az első track Form1 rendszerű, és egy kisebb file-rendszer található benne (gyakorlatilag minden lejátszó rendszernek van egy saját könyvtára), illetve a második track Form2 rendszerű szektorokban tárolja magát a lejátszandó kép- és hangadatot. Az ilyen két trackes képlemez-elrendezést hívják hivatalosan CD-I vagy GREEN BOOK szabványnak. Megemlítendő még a CD-READY formátum is, ami az említett két sávon kívül még audio, azaz CD-DA trackeket is tartalmaz, amelyeket sima zenei lejátszóval is meghallgathatunk. Az Mpeg-1 alapú VIDEO-CD még WHITE BOOK szabványként is ismert, de szerintem ez az a pont, ahol nem érdemes tovább bonyolítani a dolgot. Szektorformátum szerint alapvetően csak kétféle MODE2 alak, a Form1 és Form2 létezik, az összes többi ehhez kapcsolódó szabványkönyv (CD-I, VCD, GRREN BOOK, WHITE BOOK, PHOTO CD) csak a felhasználás területét és a trackek elrendezését rögzíti.

A Form2 struktúrája:

Sync 12 Byte
Header 4 Byte
Sub Header 8 Byte
Adat 2324 Byte
EDC 4 Byte

CD-R/ORANGE BOOK

Gyakorlatilag az írható CD-k szabványos elnevezése, a név nem takar semmilyen szektorformátumot, azt mi magunk választhatjuk ki (csaknem) szabadon a felíráskor. Az írható CD-k nagysága gyárilag előre rögzített és gyártónként/típusonként eltérő, de általában 330000 szektor körül van, ami kb. 74 és egynegyed percnyi információ rögzítésére teszi alkalmassá (ez MODE-1 alakban cirka 652 MByte adatot jelent). Ennél nagyobb kapacitású írható lemez nem nagyon van kereskedelmi forgalomban, de a TDK-tól lehet rendelni 80 percest is, általában zenekarok használják a mesterlemez rögzítésére, ha 74 percet meghaladó zenei anyagot szeretnének préseltetni.

RAW, A MINDENTTUDÓ

A fentiekből kitűnik, hogy bárminemű bűvészkedés is van a szektoron belül, azért maga a szektor 2352 byte hosszú maradt minden formátumban. Ez azt jelenti, hogy ha a 2352 byte-ot olvassuk be, akkor így mindenféle formátum grabbelhető – más kérdés, hogy mihez kezdhetünk a beolvasott anyaggal.

Ezt a fajta grabbelést RAW formátumú beolvasásnak hívjuk. Minden jön tokkal-vonóval, csak néhány CD-ROM (a múltkor leírtam miért) nem nagyon szereti ezt a fajta grabbelést. AUDIO-CD esetén nincs mese, ezt a beolvasást kell használni, mert a teljes szektort kitölti a hasznos adat. MODE-1 esetén kizárólag a 2048 byte kell, csak ennek a mezőnek a beolvasása úgynevezett COOKED módban lehetséges. Ilyenkor csakis a hasznos információ kerül beolvasásra. AUDIO tracket nem lehet COOKED formában olvasni! Érdekes lenne a végtermék...

Ha korrektül sikerült a grabbelés, akkor RAW módban a kapott file méretének oszthatónak kell lennie 2352-vel, illetve COOKED esetén 2048-cal. Ha WAV-ba grabbeltünk, akkor előbb le kell vonni a WAV file hosszából 44 byte-ot (ami a WAV file fejléce), és utána kell a maradékot elosztani 2352-vel! Szívem szerint a RAW módot ajánlom mindenhez, mert univerzális. Igaz, ROM track grabbelése esetén a kapott file sokkal több helyet foglal, mint COOKED módban, de így beolvasható a MODE2 szektorformátum is, ami viszont keményebb dió.

Itt most megállunk egy picit. Aki eddig csak audiosávokat grabbelt, annak mostanáig nem volt, és nem is lesz szüksége a COOKED grabbelésre. Tehát innen átmegyünk kicsit a CD-íráshoz (hallom az elégedett morajt...), mert a COOKED (ISO) állományformátum csak ezen a területen válik hasznossá.

ISO9660

A CD-nek is megvan a maga file-rendszere, ami az ISO9660 nevű szabványra épül. Van persze ezen kívül más is (Mac HFS rendszer stb....), de a PC alapvetően ezt

használja. Ha egy MODE1 formátumú track hasznos állományát COOKED módban egy file-ba beggrabbeljük, akkor egy ún. ISO file-t kapunk, ami gyakorlatilag maga a CD adatállománya. Ebben a nagy file-ban benne vannak a CD-n lévő file-ok szőröstül-bőröstül, könyvtárstruktúrával egyetemben. Amikor egy CD-író szoftverrel felírunk egy általunk összeválogatott lemezt, akkor ugyanilyen formátumú ISO file-t épít a szoftver, és azt írja fel a lemezre szektoronként. Ha begrabbelünk egy lemezt és az így kapott ISO állományt íratjuk ki egy CD-re, akkor gyakorlatilag lemásoljuk a lemezt – mindezt anélkül, hogy akár egyszer is láttuk volna magát a korong tényleges tartalmát.

Persze az ISO9660 felett is eljárt az idő, alapjában véve a régi DOS-os, 8+3 felépítésű állománynevekre lett kitalálva. A 32 bites operációs rendszerekkel párhuzamosan hamar megszületett az orvosság, az úgynevezett JOLIET file-rendszer, ami nem csupán azért jó, mert 256 Byte hosszúságú neveket engedélyez, hanem hogy mindezt a meglévő ISO9660 nevek MELLETT teszi. Tehát DOS ablakban vagy DOS-ban olvasva az ISO9660 neveket látjuk, Windows95 alatt pedig a JOLIET neveket! Értelmesebb CD-író programokban minden egyes könyvtár és file neve külön-külön meghatározható mind a két rendszer számára. Van ellenpélda is, némelyik szoftver JOLIET rendszer írásakor az ISO9660 neveket hiányosan vagy rosszul jegyzi be. Az így készült CD-k könyvtárai és állományai Win95-ben szuperül elérhetőek, többnyire látszanak DOS alól is, de ez minden (belépni, elindítani nemigen lehet semmit DOS-ban).

MODE2 CSAK RAW-BAN!

Grabbeléskor, ha MODE1 tracket grabbelünk, akkor jó a COOKED a formátum, de MODE2 szektorok beolvasására csak a RAW eljárás jó, mert ilyen esetben a Form1-nél máshol van szektoron belüli hasznos 2048 byte, illetve Form2-nél már 2324 byte a hasznos információ. Van egy-két CD másoló program, amelyik tud a MODE2 formátumú szektorokból is úgy grabbelni, hogy csak a hasznos adatot szedi ki, de az ilyen módon készült ISO állományokat kevés CD-író tudja visszaírni egy CD-R korongra. Alapvetően tehát a MODE2 ROM trackek grabbelése tehát csak RAW módban működik. Jó példa erre az EasyCD Pro 95 program, aminek a beépített grabbelő része MODE1 tracket COOKED-ként, MODE2 track-et RAW-ként olvas be, habár ez utóbbinak is ISO kiterjesztést ad! Erről legegyszerűbben úgy győződhetsz meg, ha a beolvasott track hosszát megpróbálod elosztani 2048-cal, illetve 2352-vel.

TRACKEM-TRACKEM, MONDD MEG NÉKEM!

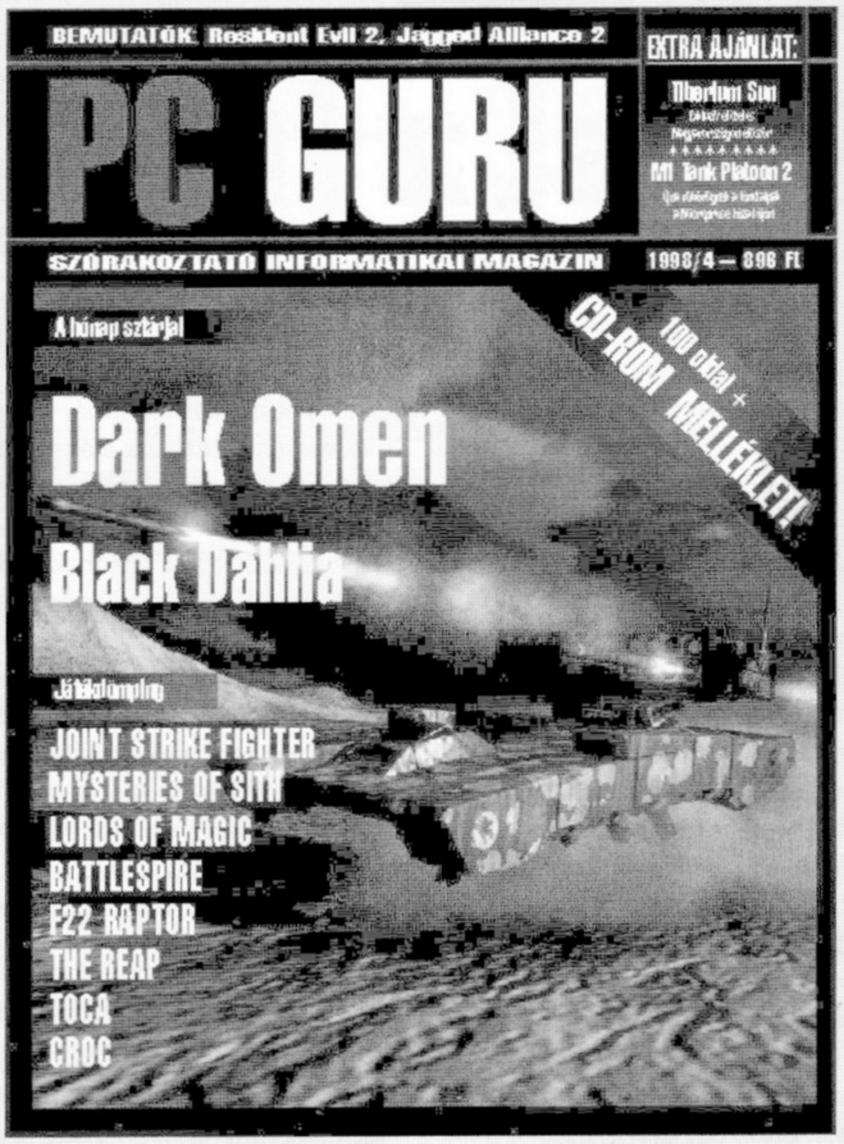
Eddig a képlemezektől és a hang CD-ktől eltekintve csak a különböző szabványok szektorformátumát ismertettem, nem vizsgáltuk magát az egész CD-t. Egy korongon bizonyos szabályokat betartva többféle formátumú track is elhelyezhető, a lemez TOC-jának megvizsgálásával nézhetjük meg, melyik track milyen formátumú.

Figyelem, néhány régebbi alkalmazás a MODE2 formátumú ROM tracket AUDIO sávnak látja! Tehát van egy lemezünk, jó pár trackel... Itt jön be a SESSION fogalma, ami egy újabb egység a CD szerkezetében, és egy vagy több tracket foglalhat magába. A SESSION egy utólag kitalált dolog, talán a legbizonytalanabb lábakon "álló" CD szabvány.

A CD-R bevezetésével ugyanis ki kellett találni valamilyen áthidaló megoldást arra, miképpen írhatunk úgy egy CD-re, hogy később még bővíthessük a korong tartalmát. Ezt főleg a Kodak cég szorgalmazta az ügyfeleinek készített PHOTO-CD-k bővíthetősége érdekében, de mindenképpen szükség volt valamilyen megoldásra a házilag írt CD-ROM-ok írásának rugalmasabbá tétele érdekében is. Minden egyes íráskor egy-egy új SESSION kerül a lemezre. De erről majd legközelebb...

Várom a leveleket!

PPéter
polcz@freemail.c3.hu



Jelen számunk hirdetői:

GIGABYTE PRODUCTION 2
GAME CENTER 3
BASE DISTRIBUTION 11
BASE DISTRIBUTION 25
ACOMP 27
DATANET 30
WIN COMPUTER 30
HARDWEREM 96 30
2N BT. 30
SVED RT. 31
GAMELAND 31
ECOBIT MULTIMÉDIA 51
ECOBIT MULTIMÉDIA 56
VIRTUAL WORLD 57
VALHALLA 58
VALHALLA 59
CD GALAXIS 61
ECOBIT MULTIMÉDIA 65
SPÉCI COMPUTER 72
TECHNOBASE 72
BALATI COMPUTERS 73
DUNGEON 73
4M COMPUTERBONTÓ 73
WIN COMPUTER 73
COMPSERV95 73
M&D 73
AUTOMEX CD CENTER 85
READY 96
PENTACOMP 96
SUBCOMP 96
TRANSAM 96
COMPEX TRADE 96
ACCELERÁTOR 96
PIXEL MULTIMÉDIA 99
AUTOMEX 100

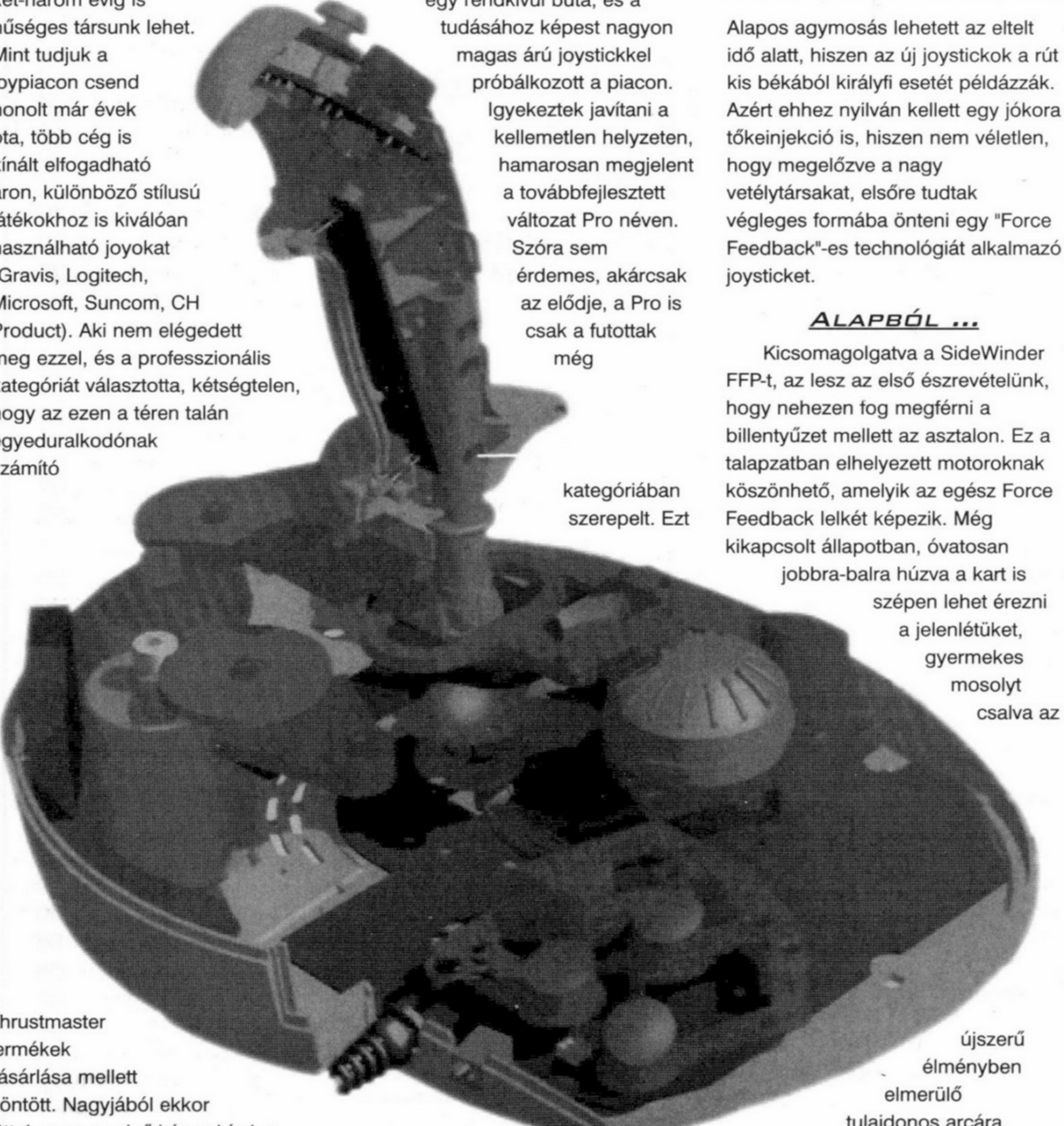
Köszönjük, hogy velünk voltak ebben a hónapban is.

Automex CD Center (1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700) ajánlatából: Tomb Raider 2 8.990 Ft, Turok 7.990 Ft, Rainman Designer 5.990 Ft, Football '98 5.990 Ft
Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Tes[z]t rovat

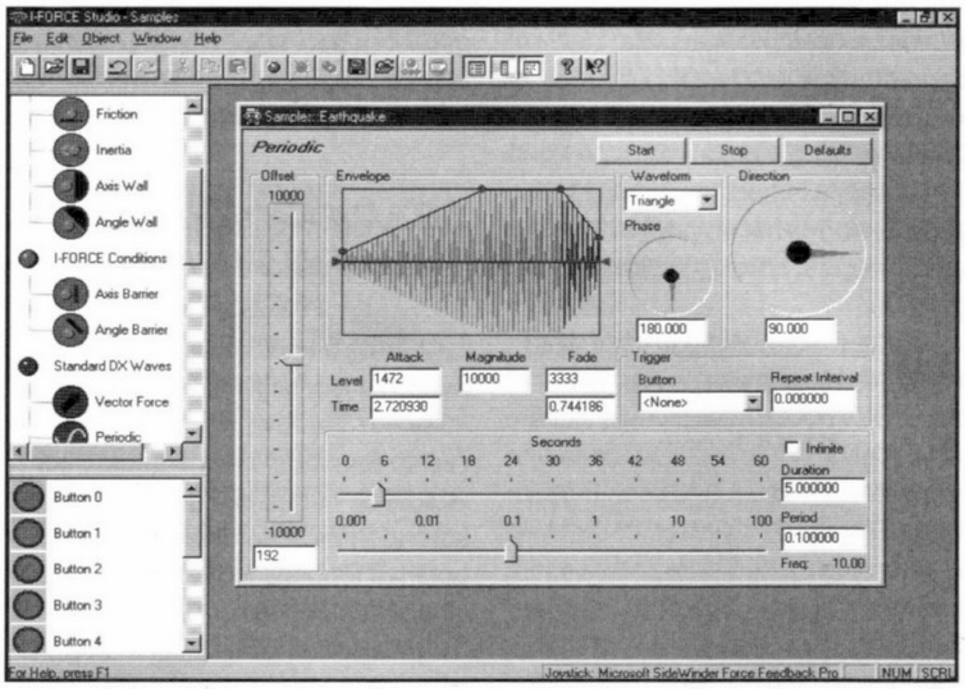
MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK

A PC-s hardware közeledve a XXI. századhoz iszonyatosan "felpörgött", manapság felháborodott emberek sokasága kénytelen tudomásul venni, hogy az, amit egy hónapja még csúcstechnológiának vélve megvásárolt, másik egy hónap elteltével már szép lassan lekerül az árlisták aljára, egy éven belül pedig gyakorlatilag teljesen elfelejtődik. Ilyenkor jön a nagy dilemma, nevezetesen upgradelni (fejleszteni) kell a gépet. A tesztrovatban hónapok óta napirenden lévő kiegészítő termékek választéka bár hasonlóan széleskörű, mint az alap hardware-eké, egy dologban azért különböznek tőlük. Az eltérés abból adódik, hogy itt lehetőségünk van egy kis "levegővételre", azaz ha kinézünk magunknak egy hangfalat, ne adj' isten, egy komolyabb joystickot, akkor jó eséllyel két-három évig is hűséges társunk lehet. Mint tudjuk a joypiacon csend honolt már évek óta, több cég is kínált elfogadható áron, különböző stílusú játékokhoz is kiválóan használható joyokat (Gravis, Logitech, Microsoft, Suncom, CH Product). Aki nem elégedett meg ezzel, és a professzionális kategóriát választotta, kétségtelen, hogy az ezen a téren talán egyeduralkodónak számító Thrustmaster termékek vásárlása mellett döntött. Nagyjából ekkor jöttek meg az első kósza hírek a "Force Feedback"-es technológiáról, az Iforce Studióról, a játéktermi effekteket használó kormányokról. A maximalista játékosok elégedetten felsóhajtottak, mondván, hamarosan eljön az az idő, amikor a rakétatalálatok az űrhajón fizikailag is érezhetőek lesznek, akárcsak a száguldó autót ért lökések, az útviszonyok változásai. No, nem kell már tovább várni, hiszen hosszú hónapokig tartó fejlesztés után a Microsoft, megelőzve a konkurenseket, piacra dobta az első "Force Feedback"-es joyt, a Sidewinder Force Feedback Pro-t.



CSAK A NEVÉBEN SIDEWINDER...

Talán sokakban ellenérzéseket vált ki a SideWinder név, hiszen jó két évvel ezelőtt a Microsoft egy rendkívül buta, és a tudásához képest nagyon magas árú joystickkel próbálkozott a piacon. Igyekeztek javítani a kellemetlen helyzeten, hamarosan megjelent a továbbfejlesztett változat Pro néven. Szóra sem érdemes, akárcsak az elődje, a Pro is csak a futottak még kategóriában szerepelt. Ezt követően nagy csönd borult a joystickfejlesztő-részlegre Microsoftéknál, egészen a Precission Pro, majd az azt követő Force Feedback Pro megjelenéséig.



Alapos agymosás lehetett az eltelt idő alatt, hiszen az új joystickok a rút kis békából királyfi esetét példázzák. Azért ehhez nyilván kellett egy jókora tőkeinjekció is, hiszen nem véletlen, hogy megelőzve a nagy vetélytársakat, elsőre tudtak végleges formába önteni egy "Force Feedback"-es technológiát alkalmazó joysticket.

ALAPBÓL ...

Kicsomagolgatva a SideWinder FFP-t, az lesz az első észrevételünk, hogy nehezen fog megférni a billentyűzet mellett az asztalon. Ez a talapzatban elhelyezett motoroknak köszönhető, amelyik az egész Force Feedback lelkét képezik. Még kikapcsolt állapotban, óvatosan jobbra-balra húzva a kart is szépen lehet érezni a jelenlétüket, gyermekes mosolyt csalva az újszerű élményben elmerülő tulajdonos arcára. (Persze a kívülállók ebből csak az őrülten csillogó szemeket láthatják, meg hát a tulajdonost amint, egy kart húzogat jobbra-balra:).) A méreteinek köszönhetően stabilitási problémáink még tapadókorongok nélkül sem lesznek, végre sikerült megvalósítani, amit már az alapmodellnél elgondoltak.

A formatervezés első osztályú, a karnál "kényelmesebbel" nekem még nem sikerült találkoznom. Ezen kapott helyet a hat és négy darab gomb. A talapzaton további négy van, ezektől feljebb a throttle control és egy shift gomb került beépítésre. Utóbbi használata esetén az összes tűzgomb kap egy újabb funkciót, elviekben megkétszerezve ezzel a gombok számát.

Ez eddig teljesen szokványos kiosztás, az azonban meglepetésre adhat okot, hogy a kart alapból el lehet tekerni jobbra-balra. Erre számos mozgást lehet nagyon hasznosan kiosztani (a pedál megfelelője).

BÁMULATOS, HOL TART MÁR A TUDOMÁNY ...

Idézhetnénk a legendás Monty Python szöveget, amikor észrevesszük, hogy a driverek installálása után végre nem kell kalibrálni a joyt. Azért az nagy szó, hogy PC-n is sikerült eljutni idáig. Az egészet úgy tudjuk lekövetni, hogy a control panel\game controllerben ráklikkelünk a FFP-ra, majd a propertiesben leellenőrizzük, minden gomb működik-e, és hogy jól veszi-e az irányokat a hat és a kar. Ezenfelül itt lehet állítani a visszarántás erősségét, amit érdemes kapásból maximumra felhúzni, hadd pörögjenek azok a motorok. (Nem maradt ki a "return to center" opció sem, itt nem a talpon kell manuálisan állítani a középponthoz való visszatérés erejét, hanem egyszerűen software-ből.)

A test forces-menüben kapunk

egy kis ízelítőt, mire számíthatunk a játékokban, pl. Machine Gun, Diesel Engine, Shoutgun, Cannon. Maximális Force Feedback effekt mellett, a műanyag asztalomat majd szétrázta a Joy, meglepő erőről téve tanúbizonyságot.

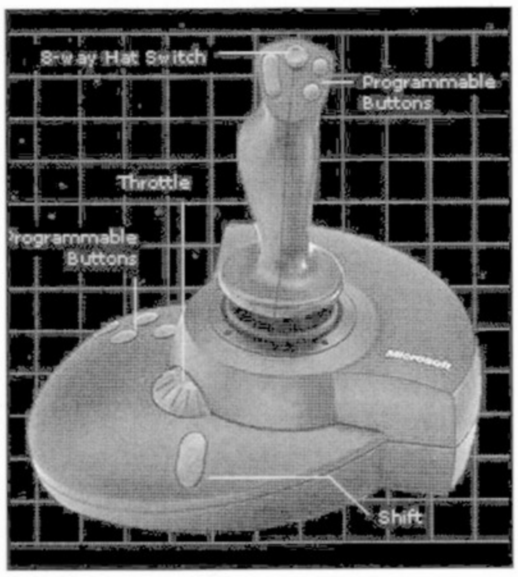
ELTALÁLTAK!!!... ZUHANOK, MÁR NEM TUDOM FELRÁNTANI A KORMÁNYT ...

Fontos, hogy a Joy visszarántása csak akkor működik, ha a kezünk rajta van a karon, így olyat nem fogunk látni, hogy magában értelmetlenül rángatózik. Ennek a leellenőrzéséről egy apró infra gondoskodik.

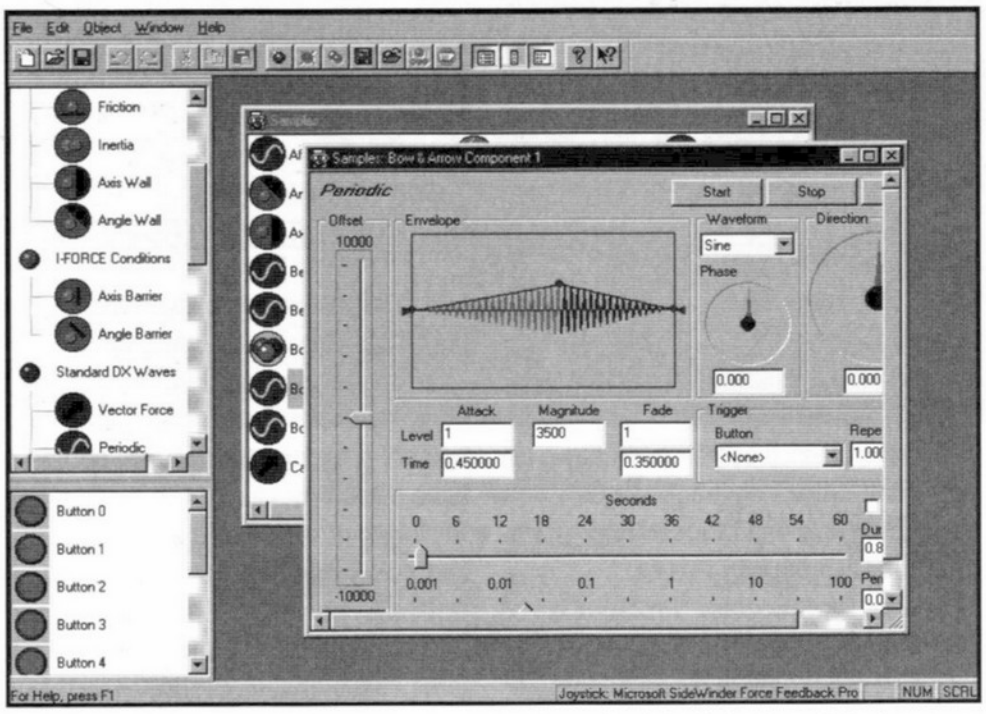
Most nézzük meg, mennyire tudjuk kihasználni az új lehetőségeket, magyarán, milyen programok kezelik a Force Feedback effekteket.

Az első körben kapunk egy Profile Activator-t az install CD-n, ami egy jól használható keretprogram az swf file-ok kezelésére. Ezek a file-ok tartalmazzák az egyes játékok támogatására vonatkozó parancsokat, ha a listán kijelöljük pl. a Mechwarrior2 nevet, akkor máris életbe lépnek az utasítások. Lehet indítani a játékot. Természetesen itt még át lehet programozni a gombokat, az irányokat, gyakorlatilag mindent.

Összesen 30db swf file van feltéve, a játéklistán pedig olyan meglepő nevek is szerepelnek, mint a Wolfenstein3D, vagy a 3D Ultra Pinball. Ezeket, megmondom őszintén, nem próbáltam ki. Nagyon látványosnak gondoltam a NFSII SE-t, így szerencsét próbáltam az autóversenyzéssel. Kicsit csalódás volt, hogy semmi "engine effekt" nem köszöntött a startnál, miközben túráztattam a motort (pedig hát a joy tudja). Két kör megtétele után mindössze annyi történt, hogy gyorsan rátapadtam az esc-re. Nekem valahogy nagyon nem jött be ez a "Force Feedback"-es NFS, a joy ugyan rángatott össze-vissza, helyenként talán még jó irányba is, de túl sok élvezet nem volt benne. Az ajándék CD-n található MDK demo már sokkal üdítőbb volt, a fegyverek ereje érezhető volt a joyon, időnként a nagy mészárlásban újra kellett fogni a lövésektől egyfolytában rázkódó kart. Pár régi játék következett a sorban, említésre méltó a Hellbender, ami most már szaggatás nélkül futott, remek "Force Feedback"-es effekteket használva. Reggel felé, félig az ágyban, még utolsónak kipróbáltam a SOTE-t. Itt döbbentem meg a legjobban, a lövéseknél egyfolytában visszarángatott a joy, majd a lezuhanásnál kisebb táncot járt a kezemben. Maga a látvány sem elhanyagolható, ahogy egy sikló a hóban végzi, de mindez úgy, hogy a kezünkben érezzük a tehetetlen irányítást, nagyon valóságszagúvá téve a repkedést.



A koronát érzésem szerint mégis a "repülős" játékok viszik, név szerint a Flight Unlimited 2 és a MS Flight Simulátor98. Utóbbi esetében két géphez is találunk előre gyártott swf file-t, a Cessnához és a Learhez. Azoknak, akik szeretik a szimulátorokat garantáltan feledhetetlen élményben lesz részük, amint fölemelkednek a Földről.



Megélni a légörvényeket, amint a joy nekik és nem a mi akaratunknak engedelmeskedik, teljesen újszerű élménnyel ruházza fel a játékot. Bár én nem vagyok egy nagy szimulátorrajongó, mégis napokat töltöttem el repkedéssel, egyrészt annak köszönhetően, hogy a programok a hardware fejlődését kihasználva hatalmasat léptek előre a sebesség és a grafika terén, másrészt viszont ott van a Force Feedback támogatás, ami legalább ekkora ugrás az irányítás tekintetében.

Felbuzdulva az utóbbi sikereken nekiláttam, hogy a neten tovább keresgessem a FF-et támogató játékok listáját. Sikerült rálelnem a Tanarus nevű Internetes játékra, ami egy tankszimulátor a Sonytól. Itt szinte egyedülálló módon a programon belül ki-be kapcsolgathatjuk az egymástól eltérő visszarántási effekteket. Jelenleg ez a játék demonstrálja a legjobban, mire is képes egy FF technológiával felruházott joystick, ha megfelelően programozzák.

Ide tartozik, hogy bárki nekifoghat effekteket előállítani az I-Force Studioval, ami egy maximálisan felhasználóbarát software a "ForceFeedback"-et használó joyok programozására, előre gyártott mintákkal. Némi kísérlet után azért ki fog derülni, hogy nem is olyan könnyű meghatározni, mikor, milyen erővel, milyen irányba, meddig lépjenek működésbe a motorok.

Az Interneten keresgélve hamar kiderült, hogy az egyik leglátogatottabb FF-es site szerkesztője magyar származású. Bár magyarul nem beszél, azért a feltett kérdésünkre büszkén emlegette a gulyást!:)

JÖHETNEK A NAGY SZAVAK ...

A Microsoft szakított a negatív hagyományokkal, és a SideWinder FFP-val minden tekintetben alaposan meglepte a piacot. Maga a Joystick FF használata nélkül is kiváló teljesítményt nyújt, mindent összevéve pedig jelenleg egyedülálló tulajdonságokkal bír. Az alapos teszt után nyugodt szívvel rásüthetnénk a PC GURU ajánlja címkét.

shoebaron
shoebaron@gamez.pganet.com

TYAN TRINITY ATX S1592S

A tesztrovatra jellemzően mindig van valami, ami beugrik az utolsó pillanatban. Ebben a hónapban a ***Sved RT.***-től kaptunk egy alaplapot tesztelésre.

A Tyan márka amerikában elég elismert, ott többre tartják, mint az Asus-t. Ha a neten tesztoldalakat böngészve Tyan alaplapokat találunk a mezőny első felében, az nem véletlen. Kis hazánkban egyelőre nem túl elterjedt, de ez érthető is, hiszen a márkát - a minőséget, és az ezzel járó garanciát - meg kell fizetni.

Az alaplap ATX-es kivitelű, ami azt jelenti, hogy csak ilyen házba szerelhető be. Ami extra rajta, az az AGP port. Ez azért extra, mert a processzorfoglalat Socket 7-es, vagyis a „régi" fajta Pentium Classic vagy MMX processzorunkat tudjuk beledugdosni. Ez azt jelenti, hogy processzorcsere nélkül upgrade-elhetünk AGP-re.

Az alaplapra a VIA Apollo VP3 chipsetjét integrálták. Alapból támogatja a 75/83 Mhz-es órajeleket, a frekvenciaszorzót pedig 5,5-ig (!!!) állíthatjuk, ami 450 MHz-es prockófrekit jelent. Persze ilyen proci jelenleg nincs, de még lehet...

A forgalomban levő összes Socket 7-be dugható processzort támogatja, így az Intel Classic és MMX procik mellett az AMD K5/K6 szériát, és a Cyrix M1/M2 szériát is. Az Apollo chipset igen sokféle memóriakonfiggal megbírkózik. Az alaplapon 4db 72 pines (SIMM) és 3 db 168 pines (DIMM) foglalat található. A DIMM foglalatba SDRAM-ot is tehetünk, de ha normál EDO ramokkal töltjük fel, akkor a SIMM foglalatokkal együtt használható, így összesen 1 GB !!! RAM is lehet a gépünkben. Három ISA és négy PCI slottal gazdálkodhatunk, ebből egy osztott kivitelű. Ezek mellett van még egy AGP slotunk is.

Az alaplap természetesen támogatja az UltraDMA/33-at, két USB portot és két PS/2 portot és egy IR (infra) portot is ráintegráltak.

A legmegdöbbentőbb a doksi részletessége. Nagyon látszik rajta, hogy lahmaz amerikaiaknak készült, mert olyan részletességgel kitér minden apró dologra, hogy egy tankönyvnek is beillene.

SakmaN

TOVÁBBI INFORMÁCIÓKAT A SVED RT.-NÉL KÉRHETTEK: 1143 BP. HUNGÁRIA KRT. 67. TEL: 222-0133

Logitech

KURZORVEZÉRLŐK – "HIT YA RAT..."

Az előző számban megkezdett Logitech teszt folytatásaként az egérféléket vesszük nagyító alá.

A Cordless (vezeték nélküli) kategória három egységet foglal magába: Cordless MouseMan, Cordless MouseMan Pro és SurfMan. Ezek közül a "Pro"-t és a "SurfMan"-t teszteltük.

A vezeték nélküli megoldások nagy százalékban az infravörös átvitelt használják. Ezeknek nagy hátrányuk, hogy mivel az infravörös fény terjedési sajátosságai megegyeznek a látható fényével, ezért az átvitelhez az adó és a vevő készülék között közvetlen "rálátás" szükséges. Előnyük viszont a könnyű és olcsó kivitelezhetőség, és a relatíve nagy hatótávolság (5-8 m). A Logitech Cordless termékek az átvitelhez rádióhullámokat használnak, ez által az adó és a vevő között nem szükséges a közvetlen rálátás. Hátrányuk az, hogy a rádióhullámok alkalmazása nemzetközi megállapodások alapján korlátozott, ezért adóengedély nélkül csak igen kis teljesítményű készülékek használhatók. A Cordless sorozat termékeinek a hatótávolsága kb. 2 m, ez lestrapált elemekkel 1-1.5 m-re csökkenhet, de igazából nincs is szükség nagyobb távolságok áthidalására.

Cordless MouseMan Pro és SurfMan

A furcsa, de igazán kézbe illő formájú MouseMan Pro két mini cerkaelemmel (AAA) működik (akárcsak a SurfMan). A vevő dobozka kábele PS/2, vagy normál soros portra dugható, és a tápot is innen kapja. Az egér a csatlakoztatást követően azonnal működőképes, de a hozzá kapott drivereket az extra funkciók miatt mindenképpen érdemes felinstallálni. A vevőkészüléken beállítható az egy, illetve két egység vétele, ami akkor érdekes, ha egy SurfMant is szeretnénk vele egyidejűleg használni. Eme korszerű technológia felhasználásával több gyanútlan külsős és belsős munkatársunkat viccelte meg Laza. Míg a delikvens megpróbálta a hozott anyagát feltenni a tesztgép vinyójára, addig Laza a háttérből szabotőrködött a SurfMannel. Azokat az arcokat látnotok kellett volna... Egyesek az egér alját bámulgatták, majd próbálgatták újra megfelelő helyre terelni a rakoncátlankodó egérpointert, másoknak viszont hamarabb leesett a tantusz, és hátrafordulva ígérgettek mindenfélét a poénkodónak. A lényeg, hogy mindenkinek tetszett a dolog. Visszatérve a teszthez, az egér minden szempontból kitűnően vizsgázott. Egyetlen észrevételként megemlítem, hogy a gombok - leginkább a jobb gomb - fizikai elhelyezése nem tetszett, valahogyan nem állt "ujjra" a dolog. Ez viszont csak megszokás kérdése.

A másik Cordless termék - a SurfMan - igen érdekes darab. Mint a neve is mutatja, internetes szörfözésre találták ki, de jól használható akár kivetítős számítógépes prezentációknál is. Bár nem vagyok finnyás, és mindenféle úttörő próbálkozásnak nagyon örülök, a SurfMan nálam nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, mivel elég sután kezeltem. Igazából itt is a megszokás a mérvadó, mert ha valakinek nem esik kézre a trackball (hanyattegér), akkor nem esik kézre. A hagyományos egerektől való különbözősége miatt valahogyan nem olyan "ösztönös" a kezelése, mint egy akármilyen formájú egérnek. Persze itt is csak a "gyakorlat teszi a mestert" mondást idézhetném, hiszen minél többet használjuk, annál inkább hozzászokunk. A SurfMan vevő dobozkája a színén kívül megegyezik a MM Proéval. Az egérnél elfelejtettem megemlíteni, hogy mivel a TV-készülékeken zavarhatják az adást, ezért mindkét darab négy különböző frekin tud adni. Ezeket egy kis gombocska nyomogatásával váltogathatjuk. A SurfMan tipikus példája az "Ezt nekem találták ki!!!" hardvernek. Van, aki esküszik rá, a többiek pedig maradnak az egérnél.

TrackMan Marble

Az előző tesztre rácáfolva nem teljesen igaz, hogy nem áll kézre a trackball. A TM Marble nagyon tetszett, sőt már elsőre használni is tudtam, ráadásul elég hatékonyan. Ami új ebben a hardverben, az a mozgatás érzékelése. Nem a felfüggesztő görgők forgása adja a jelet az elektronikának, hanem optikai megoldású az egész szerkezet. Ez azért jó, mert a görgők elkoszolódása esetén sem kell félni az akadozó pointer jelenségtől, ami egyébként szinte minden mechanikus érzékelésű egér nagy problémája. A cég termékmenedzserével egyetértettünk abban, hogy valószínűleg nem a mélyrózsaszín golyóra festett fekete pöttyöket érzékeli az elektronika, mivel ezeknek az elhelyezkedése nem egyenletes. A láthatóan dekorációs célokat szolgáló pöttyök alá rejthették a Logitech mérnökei azokat a pontokat, melyek csak az érzékelő optika számára "láthatók". Ez persze csak okoskodás, mindenesetre valahogyan működik, és a felhasználó szempontjából gyakorlatilag tök mindegy, hogy hogyan, ha megbízhatóan csinálja. A TM Marble design-ját tekintve erőteljesen jobbkezes kivitelű, de létezik (rendelhető) balkezes változat is. A hozzá adott szoftver a többiekéhez hasonló szolgáltatásokkal bír (gombok definiálása, HyperJump) stb. Ajánlható azoknak, akik kis hellyel rendelkeznek gépük mellett, vagy csak egyszerűen szeretik ezt a fajta megoldást, és mindemellett megelégszenek az évente max. egyszer esedékes tisztogatással.

MouseMan +, PilotMouse +, Dexxa

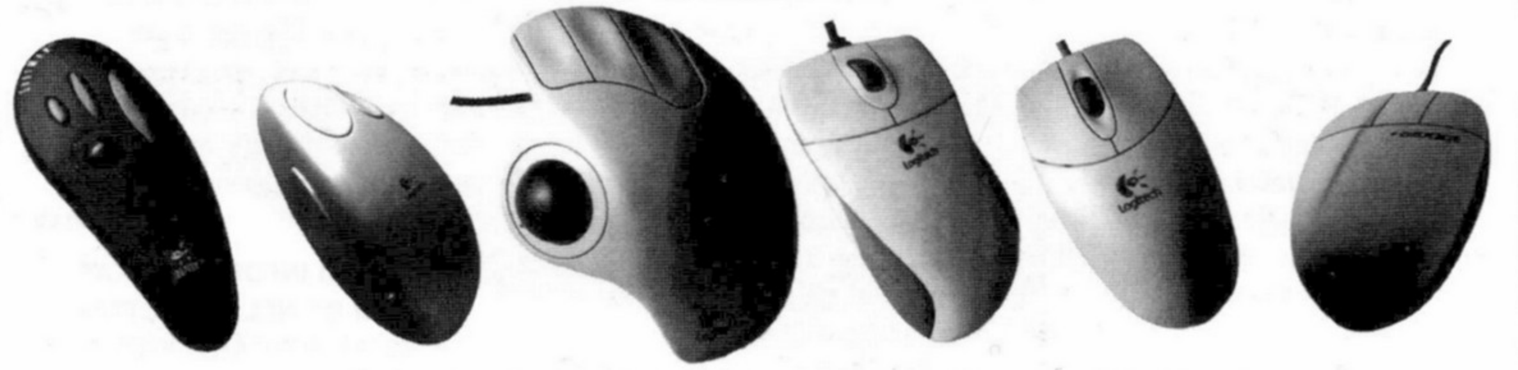
A hagyományos megoldású egerek között is széles skálát ölel fel a Logitech kínálata. A legújabb generációs egerek, mint pl. a Microsoft Intellipoint is el lett látva egy ún. wheellel, azaz kerékkel. A wheel egyrészt benyomható gombként használható, másrészt tekergethető, amivel új funkciókat érhetünk el. Az új designt kapott MouseMan sorozatban is találhatunk ilyen kerékkel ellátott egeret, ez a MouseMan + (plusz). A kerék mellett még egy fejlesztésen is keresztülment a sorozat, ez pedig a negyedik gomb hozzáadása.

Az egér nagyon kézbesimuló, a pointert precízen mozgatja, és a harmadik gombként funkcionáló Wheel is könnyen kezelhető. A hozzá kapott MouseWare szoftverrel minden gombra külön beállíthatjuk a nekünk megfelelő funkciót. A wheellel görgethetjük kedvenc browserünkben az oldalakat, vagy a Word dokumentumot (Win 95, Internet Explorer), illetve ki-be zoomolhatjuk Office 97 dokumentumainkat. Sokan néznek szúrós szemmel minden új dologra, de biztosíthatok minden hitetlent: lassan egy éve használok otthon kerekes egeret, és annyira megszoktam, hogy néha tényleg bosszant egy-egy olyan alkalmazás, amelyik nem támogatja. Ezek mellett nem csoda, hogy miért használok az Internetezéshez Explorert az oly sokak által favorizált Netscape Navigator helyett. Wheeeeeel...

Az egyszerűbb kivitelezésű kategóriában is találhatunk kerékkel ellátott egeret, ez a PilotMouse +. A háromgombos egér felépítése szimmetrikus, ezért nincs belőle külön jobb és balkezes verzió. A kinézetében nem túl hivalkodó szerkezet meglepően precízen működik, gombjai is kézre állnak. A kerék nyújtotta lehetőségeket itt is a vezérlőszoftverben állíthatjuk be, ugyanúgy használható mind az Explorerben, mind az Office 97-ben. Ha valaki egér-upgrade-en gondolkozik, akkor mindenképpen figyelmébe ajánlom. Minősége és szolgáltatásai mellett kedvező árfekvése is hamar a vásárlók kedvencévé teheti.

A legolcsóbb kategóriát képviselő piacon is szükség van jó minőségű egerekre. A Logitech zászló alatt készülő Dexxa egér most kapott új designt. Az új forma nagyon kellemesre sikeredett, a fogása nagyon jó, a gombok is kézre állnak, az egész nagyon profi kivitelezésre vall. Három gombbal gazdálkodhatunk, a kezelőszoftverrel itt is átdefiniálhatjuk bármelyiket az ízlésünknek megfelelőre.

SakmaN



SurfMan — Cordless MouseMan Pro — TrackMan Marble — MouseMan+ — Pilot Mouse+ — Dexxa

INFO

FORGALMAZÓ
SCANDER KFT
1146 BUDAPEST,
THÖKÖLY ÚT 59/A
TEL.: 251-2960

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket **április 15-ig** a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10%

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD PC CD SHOP

1036 Bp.Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122
1024 Bp. Margit krt.55.
Tel.: 316-0186
1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 169-5155/61

10%

– a CD-ROM-ok árából
– tagsági kártya váltáskor

A kupon mindhárom üzletünkben beváltható!
Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT Multimédia Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

5%

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

DEATHMATCH DeathMatch Játékklub

1088 Budapest,
Rákóczi út 9.
az udvarban
Tel: 267-6880

– CD-ROM vásárláskor 5% engedmény
– 1 óra **ingyenes** (!!!) helyi hálózati játék

Egy alkalommal 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 266-6059

5%

– Minden Diamond Multimedia termékre

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

---

sAC computer Kft.

1148 Budapest,
Bánki Donát u. 62.
Tel./fax: 220-0590
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

Genius eger

– Komplett számítógép vásárlása esetén **Genius egeret** adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Balati Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.
Tel.:/Fax.: 341-5343
Tel.: 06-20 264-507

– Konfiguráció vásárlása esetén **ESS1869** hangkártyát és **hangszórót** adunk ajándékba (beszerelve)

Egy kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

MIKROPO COMPUTER – **Genoa** Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Atlantis

Budapest,
Nefelejcs u. 51.
Tel.: 06-20 277-705

– 15% kedvezmény helyi hálózati játék esetén
– 10% játék vásárlása esetén

Egy vásárlásánál, illetve játéknál csak 1 kupon váltható be!

Cyber World PC-CD SHOP

DownTown üzletház (Astoria)
1053. Budapest,
Kossuth Lajos u. 17.
Tel: 118-5003, 118-9481
109-es mellék

– 10 % a CD-ROM-ok árából
– 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

2N Bt.

1085 Budapest
József Krt. 59-61
Tel: 06-30 403-211

– 5% kedvezmény a szerelési munkákból

A hirdetésben felsorolt szolgáltatások igénybevétele esetén használható fel.

STUFF R

1181 Budapest, Margó T. u. 9.
(a piros **136**-os busz első megállója)
Tel: (0630)666-087

5%

– Minden termék árából

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Tuning

Az álom, és valóság

Csákoszmákosz mindenkinek! Legelőször is elmesélek nektek egy álmot. Egy igazi tündérmesét, olyat, amilyet minden számítógép-buzerátor rózsaszín lányszobájában csak ritkán mer álmodni.

Akkor is minek. Szóval, mint tudjuk, ínséges idők járnak a tuningolókra. Nagyon nehezen lehet, sőt szinte lehetetlen olyan procihoz hozzájutni, mint amilyen az a bizonyos tavaly őszi Intel 166MMX volt. Azóta egy kínlódás az élet, a 166-osok között is lámpással kell keresni azokat, amelyek hajlandóak menni 210MHz-en.

Mostanában volt egy kis áresés, no, nem tapasztaltam azt a bizonyos 30 százalékot, amit megígértek, de hát nincs mit tenni, ide minden később jut el.

No, hogy szavamat ne feledjem, az Intel 200-as MMX-ek ára megközelítette a 30 ezer forintot, mondom magamban, akkor nosza, kezdjünk válogatni, hátha akad köztük olyan, amelyik megy 250MHz-en. Jó kapcsolataimnak köszönhetően szerencsére van miből válogatni, elhozzuk az originál Intel kartonokat, és ebből válogatunk. Mondhatjátok, és joggal, hogy így könnyű. Persze, hogy sokkal könnyebb, mint mikor bemegy a pógár a bótba, a kezibe nyomnak egy procit, aszt annyi.

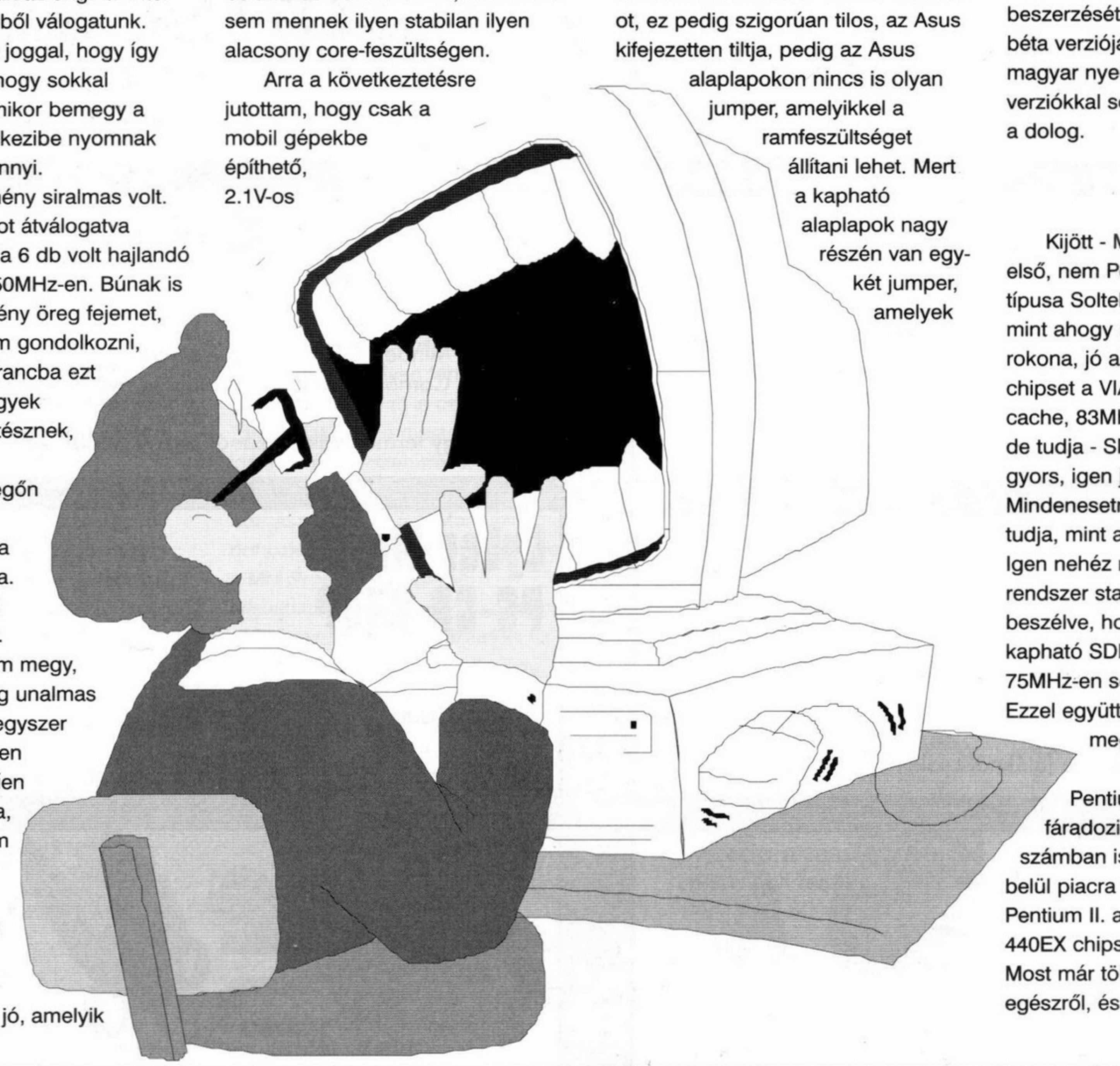
Hát az eredmény siralmas volt. Jó kétszáz darabot átválogatva összesen talán, ha 6 db volt hajlandó stabilan menni 250MHz-en. Búnak is eresztettem szegény öreg fejemet, már azon kezdtem gondolkozni, hogy hagyom a francba ezt az egészet, elmegyek inkább bolgárkertésznek, az ember mégis legalább a jó levegőn van.

És akkor jött a fent említett csoda. Elhoztunk megint száz darab procit. Alaplapba be, nem megy, alaplapból ki. Elég unalmas dolog, míg csak egyszer egy sorozat minden darabja gyönyörűen fut 250MHz-en. Ja, azt el is felejtettem mondani, hogy a válogatás 2.5V core-feszültségen történik, mert amelyik itt tutira megy, az nagyon jó, amelyik kicsit bolondozik, azt megnézem 2.8, majd végül 3.2V core feszültségen. Szóval, ott tartottam, hogy mennek ám, mint az állat 250MHz-en. Na, mondom magamban, mily szerencse. Ugyan, nézzük meg már, nem tudnak-e véletlenül 3.5-szerezni. Véletlenül tudtak. 3.5-ször 83, azaz 292MHz-en úgy bootoltak a fent említett 2.5V-on, mint a vihar. Sikerült is találni olyan 30-40 darabot. De hogy lehet az, hogy ugyanabból a kartonból csak ez a pár darab ilyen jó? Tüzetesebben szemrevételeztem a processzorokat, úgymint mechanikai kivitel, sorozatszám. Hát, bizony, amelyek nem mentek, azok Malajziában gyártódtak. Amelyek mentek, azok meg az USA-ban. Találtam lényeges eltéréseket a sorozatszámban meg a mechanikai kivitelben is.

Most ne gondoljatok arra, hogy a jók kör alakúak voltak, nem erről van szó.

Más színűek voltak a lábak, a processzor alja, ahol a típusjelzés található, az is más volt. Eddig rendben is lenne, de mi a fene van belül? 233-as nem lehet, mert azok sem mennek ilyen stabilan ilyen alacsony core-feszültségen.

Arra a következtetésre jutottam, hogy csak a mobil gépekbe építhető, 2.1V-os core feszültséggel működő Tillamook fedőnevű processzort tokozhatták, és árulhatták 200-asnak. Ezt a típust egyelőre csak az USA-ban gyártják, készül 233 és 266MHz-es kivitelben. Szóval, nagy volt az öröm, el is fogytak szépen az utolsó darabig. Mint később kiderült, azért egyet meg kellett volna tartani. Hogy miért? Azt is elmesélem. Szóval, fentebb azt mondottam, hogy feltehetőleg Tillamook procik voltak. Amennyiben 233-asok, akkor a dolog rendben van, mert hivatalosan 3.5*66=233MHz. De ha mégis 266-osok voltak? Akkor a hivatalos Intel támogatás szerint kell tudniuk 4-szerezni, mert 4*66=266 MHz. Barom voltam, meg kellett volna nézni, lehet, hogy lett volna olyan, amelyik megy 4*83= 333MHz-en. Tudniillik van olyan Asus alaplap, amelyik már támogatja a 4-szerezést is. De most már mindegy. Van-e a történetben tanulság? Persze, hogy van. Sose szabad feladni, bárki bármit is mond, tuning rulez forever!!!! Most pedig szeretnék eloszlatni egy tévhitet. Nagyon sokan használnak keverve EDO és SDRAM-ot, ez pedig szigorúan tilos, az Asus kifejezetten tiltja, pedig az Asus alaplapokon nincs is olyan jumper, amelyikkel a ramfeszültséget állítani lehet. Mert a kapható alaplapok nagy részén van egy-két jumper, amelyek kimondottan ezt a célt szolgálják, egyrészt az alaplapleírásban, másrészt pedig az alaplapra szitázva ott a választási lehetőség az 5V és a 3.3V között. Az 5V az EDO ram használatára, a 3.3V az SDRAM használatára vonatkozik. Történtek kísérletek a 3.3V-os állásban kevert ramok használatára, de az EDO ramok igénylik az 5V-os feszültséget, a rendszer nem stabil. SDRAM-ot 5V-on használni az álmoskönyv szerint közeli pénzkiadást jelent.



Mostan megint visszatérek a különböző típusú /Asus, Diamond,STB/, gyártmányú Riva-128 kártyák installálására. Vegyük a nehezebb esetet, magyar Windows 95 használatát. Menjünk lépésről lépésre. Az eredeti kártya van még a gépben.

1./ Területi beállításokat magyarról angolra 2./ Bioszban, ha van ilyen opció, akkor Assign IRQ to VGA=Enabled 3./ A VGA kártya típusát Standard PCI VGA-ra állítani 4./ Ellenőrizni, hogy a VGA kártya a 11-es IRQ-n van-e 5./ MOST berakni az új VGA kártyát.

6./ Bármit is akar a Windows, nem engedjük új driver telepítését.

7./ DirectX 5.0 telepítése 8./ Az új VGA kártya drivereinek telepítése

9./ Területi beállítások visszállítása magyarra

Mindentől függetlenül ajánlom a Windows 95 OSR 2.0-2.1 beszerzését, illetve a Windows 98 béta verzióját, bár ez utóbbi nincs magyar nyelven. Ezekkel a Windows verziókkal sokkal könnyebben megy a dolog.

No PII

Kijött - Magyarországon is - az első, nem Pentium II. AGP alaplap. A típusa Soltek SL-54T5. A Soltek - mint ahogy régebben írtam - a Soyo rokona, jó alaplapokat csinál. A chipset a VIA MVP-3. 512Kb külső cache, 83MHz - nem dokumentáltan, de tudja - SDRAM, stb. Nagyon gyors, igen jónak tartom. Mindenesetre a 100MHz-et ez sem tudja, mint ahogy az várható is volt. Igen nehéz megoldani a 100MHz-es rendszer stabilitását, arról nem is beszélve, hogy a kereskedelemben kapható SDRAM-ok nagy része még 75MHz-en sem megy rendesen. Ezzel együtt az alaplappal nagyon meg vagyok elégedve

Miután az Intel már a Pentium II. piac kiszélesítésén fáradozik, ahogyan az előző számban is írtam, néhány héten belül piacra kerülnek az ún. "diétás" Pentium II. alaplapok, melyek a 440EX chipsettel készülnek majd. Most már többet lehet tudni az egészről, és nem is néz ki rosszul a

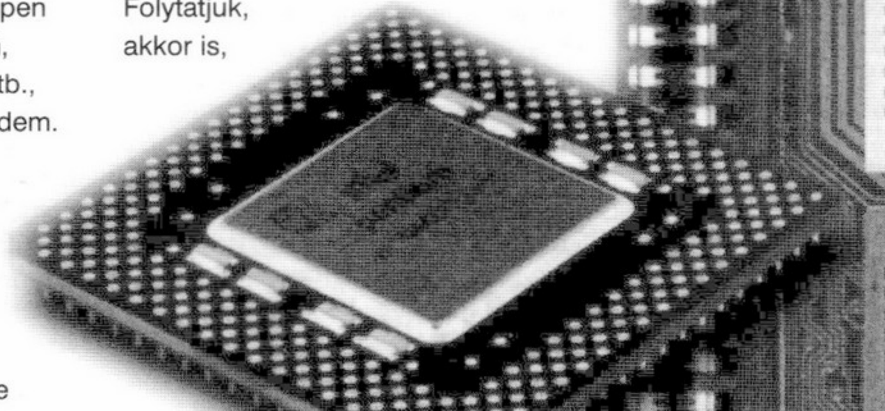
dolog. Ez tulajdonképpen a jelenlegi LX chipset karcsúsított változata. Az olcsó Pentium II. fantázianeve már megvan, úgymint Covington, 266MHz-en indul. Az EX chipset 2 SDRAM-slottal, 66MHz-es AGP-porttal, 3 PCI slottal fog rendelkezni. A Covingtonban nem lesz külső cache, de szó van arról, hogy megduplázzák a belső cache-t. A hivatalos bemutató dátuma április 15. Ami az árakat illeti, megint csak a hírekre tudok hagyatkozni. Állítólag az alaplap olyan 100, a proci pedig 160 dollár körül lesz, júliusra az Intel azt ígéri, hogy a Pentium II. 300MHz kb. 200 dollár körül alakul...Ez mind szépen hangzik, elvben viszonylag olcsón lehet gépet építeni, de a házat mindenképpen ki kell cserélni ATX-re. Megint felhívom a figyelmet egy fontos dologra. Csak olyan ATX házat szabad megvenni, amelyiknél a kereskedő garantálja, hogy alkalmas a Pentium II. fogadására is. Rengeteg, még a sima Pentiumhoz készült ATX ház van forgalomban, ezek viszonylag olcsók is, csak egy pici bajuk van. Nem fér beléjük a Pentium II. processzor..

Jut eszembe, nem tudom, hányatoknak van ATX háza. Nos, nekem az van, és volt egy nagy problémám, leírom a megoldást, hátha másoknak is van ilyen gondjuk. Nos, rettenetesen meleg volt a házban, annyira, hogy a CD meghajtóban felejtett lemez kivételkor szinte forró volt, az alaplap hőmérséklete meg olyan 50 fok körül járt. Elhatároztam, hogy utánajárok a dolognak. A gondolatot tett követte, megnéztem, hogy a belső szellőzés hogyan működik. Ha valaki még nem látott volna belülről ATX házat táppal, annak elmondom, hogy a tápegység a processzor fölött helyezkedik el, és az alján elhelyezett ventillátor FÚJJA a processzort. Vagyis a tápegység a saját maga által előállított hőt ráfújja az amúgy is meleg procira, és ez a kellemes szaharai levegő kering a házban. Ettől van benne ilyen baromi meleg. Fogtam magam, és a tápegységben található ventillátort egyszerűen megfordítottam, így most nem FÚJJA a procit, hanem ELSZÍVJA a meleg levegőt, és szépen hátul kinyomja a dobozból. A tápegységbe beépítettem még egy ventillátort, pont úgy, ahogy a hagyományos tápokban található. így az alaplap hőmérséklete nem éri el a 35 fokot, ami jelentős eredménynek mondható, a CD lemezeim sem főnek meg. Ezt a megoldást mindenkinek ajánlom.
Na mostan, az AMD ismét erőlködik...Tavaly ősszel bejelentették, hogy tervezik az AMD K6+ processzort, amit szerényen elneveztek "Pentium II. killer"-nek. Az előzetes hírek szerint a normál alaplapba dugható processzor helyből átugorja majd a Pentium II. 300-ast. Most láttam az első tesztet. Már nem a Pentium II. 300-al hasonlították össze, csak a 233-assal. És itt is második lett.

A Seagate elszégyellte magát, volt is miért, tudjátok, voltak gondok, a TX-es alaplapok nem ismerték fel az 1.3, ill. 1.7Gb-os vincsiket. No, most kihozták az ST 32232 típusjelű, 3.2Gb-os, UltraDMA 33-at támogató vincsijüket. Leteszteltem, nagyon gyors, csendes, az átlagos elérési ideje olyan 7 ms. Mindenkinek ajánlom.

Sok kérdést kapok, hogy milyen modemet érdemes venni, kell-e az 56.6-os, vagy elég a 33.6-os is. Általánosságban elmondható, a technika annyira kiforrott, hogy szinte bármilyen modemet meg lehet venni. De. Csak akkor, ha Rockwell chip van rajta. Egyébként a chipen van valamilyen azonosító szám, aminek a vége 336, 288, 566 stb., innen lehet tudni, mit tud a modem. Mindenkit lebeszélek az úgynevezett "kizárólag Pentium" gépekhez árusított modemről. Ezen valami gagyi chip van, nem is tudom, talán valami Ali vagy mi a fene. Szóval, ezt ingyen se fogadjátok el!

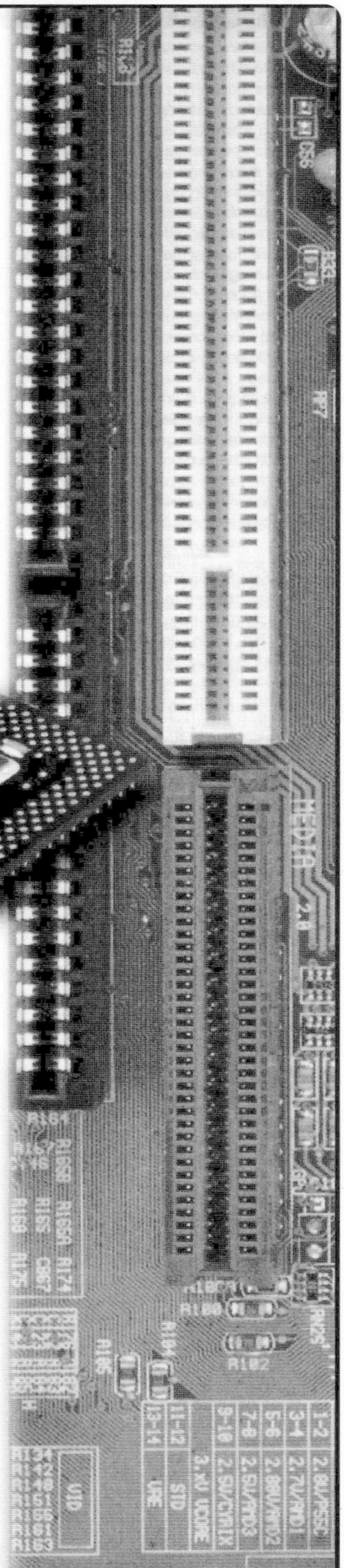
Valami olyat akar, hogy majd' az összes funkciót megpróbálja átadni a processzornak, virtuális com-portot akar csinálni stb. Egyszer kb. 3 órai szenvedéssel sikerült felinstallálnom, az első tárcsázási próbálkozás akkora resetet csinált, hogy csak néztem. És most az 56.6-os modemekről. Ez nem lenne rossz, de. Megint itt a de. Nem elég, ha neked van 56.6-os modemed, az ellenfélnek is az kell legyen, sőt, végig, az egész vonalon. Én pl. az egyik legnagyobb előfizetőnél vagyok Internetileg, stabilan connectol 56.600-al, de a letöltés stb. már nem megy ennyivel, mert az a szerver, amiről szeretnék letölteni, csak 33.600-at tud. Most még egy szót a netről. Miután bevezetődött az a bizonyos 22 óra utáni kedvezmény, sokan panaszkodnak, összetapossák a modemüket, mert rendszertelenül lebont. Nem a modemet, és nem is Matávot kell szidni. A szolgáltatók nincsenek felkészülve ekkora támadásra, mert mindenki ül a gép előtt, ujja az enter gombon, és pont tízkor, mint az állat...Szóval a szolgáltatónál kell panaszkodni, mert a pénzt, azt szeretik beszedni, de szolgáltatni, azt nem... És végül egy magánjellegű megjegyzést. Sokan reagáltak az előző számban elhangzott kesergésemre. Csak biztatást, elismerést kaptam. Köszönöm mindenkinek, aki írt, meg aki akart írni stb.
Folytatjuk,
akkor is,



ha az
akárkik
bakot ugranak.

Legyetek olyan rosszak, amilyenek csak tudtok.

Old Man
Változott az e-mail cimem:
oldman@mail.matav.hu
http://www.internetto.hu/stb/hardver
http://www.geocities.com/
SiliconValley/Horizon/6326/



HELYESBÍTÉS

Ezúton közöljük a Tisztelt Olvasókkal, hogy a HERCULES cég soha nem gyártott és jelenleg sem gyárt TSENG ET 6100 chippel szerelt videokártyát, szemben PC GURU magazin 1998/2 számában a Tunning rovatban megjelenttel.

SVED Rt.
Hivatalos magyarországi HERCULES disztribútor

Hello mindenki, ez itt a levrov, egyelőre még CD melléklet nélkül. Nem mintha tervezném az elkövetkezendő három és félezer évben a bővülést, de mint tudjuk, sosem lehet semmit egészen biztosan tudni előre. Legfeljebb azt, hogy a levrovot mindig olyankor kell leadni, amikor a helyzet erre tökéletesen alkalmatlan. Gondoltam majd itt jól megírom, hogy mennyire jó húzás volt a CD meg ilyesmik, viszont jelenleg, hogy finoman fogalmazzak semilyen adatom nincs róla, hogy mennyit kellett utánnyomni az újságból, hogy mindenkinek jusson belőle. Na mindegy. Arról viszont majdnem egészen pontos adatom van, hogy mennyi a megválaszolatlan levelek száma. Tehát akkor: Showtime! De legalábbis levrov…

CD-RŐL, ÚJSÁGRÓL MEG MINDENFÉLÉRŐL, JÓ HOSSZAN

Szia Brazil! Ezt a levelet ugyan a szerkesztőség e-mail címére is elküldtem, de hogy biztosan te is elolvasd, külön elküldöm neked. Ha találsz valami közérdekűt benne, azt kiollózhatod a levrovba. **(Berakom az egészet. Jó hosszú, telik vele a nap. Brazil)** Egyébként most történik meg velem először, hogy egy újság szerkesztőségének írok. **(Rettenetes. Orvosnál voltál? Brazil)** Ez az első alkalom annak köszönhető, hogy mostmár csak és kizárólag a ti újságotokat veszem, ezért úgy gondoltam, nem árt, ha írok nektek valamiféle "építő jellegű kritikát". Mivel nincs túlzottan kedvem a mondanivalómat rendszerezni, ezért különböző pontokba szedtem..

1. Az újság CD-sítése. Szerintem remek ötlet volt, mivel így egyetlen kiadványba került az összes olyan információ amire nekem szükségem van ebben a témában. DE MINEK KELLETT A CD-TOKOT LESPÓROLNI???

Nemtom. Kisdobos becsszóra nem miattam van. Majd a törd. elmondja ha akarja, úgyis szeret beleírkálni a levrovba.

(Most inkább nem - a törd.)

A vásárlók többsége valószínűleg minden számhoz külön fog venni egy-egy CD-tokot és ez drágábban jön ki, mintha az az újsághoz mellékelve lenne. Ekkora áremelésnél már édes mindegy, hogy 896 vagy mondjuk 996 forintba kerül az újság. Aki pedig CD nélkül veszi az újságot, annak édes mindegy, hogy a CD-hez, amit nem vesz meg, van-e tok vagy sem. A CD GURU-nak ugyan egyetlen számát sem vettem meg, de az mindig vonzott, hogy a benne lévő CD-hez tok is jár. Ez még ma is egyedülálló benne az összes számítógépes lappal ellentétben! Az újrazárhatós tasak azért még mindig jobb, mint a többi általam látott megoldás, noha elég körülményes kijuttatni belőle a CD-t...

Na azért annyira nem nehéz, nekem is sikerült kétszer. Lehet, hogy ez a ragasztós megoldás nem a legjobb, de ilyen legalább senkinek nincs. Igaz, valódi tokkal sem sokan árulják a CD-s portékájukat. Egyébként (bár ez abszolút saját vélemény) nekem egyáltalán nem hiányzik a műanyag tok. Tudod, nálam elég sok CD van már a gépem környékén, és az igazi tokos csomagolású CD-k irtózatosan sok helyet foglalnak el. Körülbelül hat dobozos CD helyére fér el húsznemtommennyi papír csomagolású korong. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy a papír csomagolást szeretném, sőt azt kifejezetten utálom, viszont ez a Guru által is használt műanyag egész jó kis megoldás. Előbb-utóbb meg majdcsak megtanuljuk kivenni belőle a lemezt. Esetleg a nyári táborban majd rendezünk egy "CD kivétele a borítóból" fedőnevű versenyt. Úgyhogy lehet tréningezni.

2. A CD tartalma. Az első PC-GURU CD tartalmával tulajdonképpen meg vagyok elégedve. Remélem a DRIVER-ek részlegben, később majd mindig megtalálhatók lesznek a CREATIVE, HERCULES, TSENG, STB. LEGNAGYOBB CÉGEK LEGÚJABB DRIVER-EI. (Ugyanis sokáig szinte csak ezekért vettem a ***-t... Azt nem tudom, hogy a CD-GURU-n rajta vannak-e, de amennyiben igen, úgy ennyi átfedés mindenképpen megengedhető, sőt szükséges lenne.)

Hm. Direkt ezért a bekezdésért megnéztem a CD-t, mert nem emlékeztem pontosan a tartalmára, és azt tapasztaltam, hogy a meghatjóprogramok tekintetében tulajdonképpen a 3D/FX-én kívül nincs is rajta semmi. Vagy csak nem találtam, de ez most mindegy. A lényeg az, hogy a CD Guru profiljába sem nagyon tartozott bele eddig a driverek összegyűjtögetése, gyanítom a PC Guru CD-jén sem lesz ez nagyon másképp, de azért ne keseredj el, erre történetesen egy teljesen másik kiadványunk szolgál. Van nekünk ugyanis egy Driver-Cheat-Patch CD-nk (illetve most már kettő), amin töménytelen mennyiségben találhatók mindenféle eszközhöz mindenféle driverek. Lehet, hogy ezekről eddig nem hallottál, gondoltam ezért megemlítem (nomeg a reklámpénzt meg majd jól beszedem érte) neked, legyen egy jó napod. Ennél jobb napod meg már csak akkor lehet, ha megrendeled a CD-t és az valamilyen csoda folytán meg is érkezik hozzád. Nem mintha nem küldenénk el, csak egyáltalán nem biztos, hogy még van belőlük.

Ugyan egyre többeknek van internet-elérése, mégis sokkal kényelmesebb ezeket a dolgokat arról a CD-ről letölteni, amit úgyis megvesz az ember.

Aha, aha, milyen igaz. Ettől függetlenül mégis nagy igazság marad az, hogy ha valamiből a legfrissebb kell, akkor mégis inkább marad a net, egyáltalán nem biztos, hogy a CD-ken mindig a legújabb programokat találja meg az ember. Persze nem mintha mindig a legújabbakra lenne szükség...

A SHAREWARE részlegből se hiányozzanak majd a LEGÚJABB TÖMÖRÍTŐK,

VÍRUSÖLŐK, KÉPNÉZŐK, STB.

Ok, rajta vagyunk a témán. Először is azért, mert elég nagy hülyeség lenne sokéves programokat felpakolni a CD-re (bár van amit érdemes!), különösképpen azokból amiből naponta jelenik meg új. Kicsiny stábunkból vannak néhányan, akik az új shareware anyagokat vadásszák egészen jó hatásfokkal. Bár sajnos, a CD-n ezekből a programokból kevesebb van a kelleténél, de ez megintcsak az én egyéni szoc. problémám. Valamiért a legtöbb új játék csillogó-villogó demójánál többre becsülök néhány ötletes és játszható shareware alkotást, a segéd és egyéb programokról már nem is beszélve. De mondom, ez egyéni meglátás, mások meg odáig vannak az új megaprodukciók kipróbálásának lehetőségétől. Hát nem vagyunk egyformák, szerencsére. Rettenetes lenne például, ha én a törd. lennék... *(Az semmi, képzeld el ezt fodítva... áááá inkább ne, még belegondolni is rossz - a törd.)*

3. A CD keretprogramja. Tudom, hogy sietve kellett összehoznotok és valószínűleg nem sok időtök volt tesztelni. Biztos sokan megírják nektek a következő megfigyeléseket, de azért a biztonság kedvéért én is megteszem: (...)

Ok, ennek örülök, de ez itt most kimarad. A problémák elhárításán dolgoznak az érintett személyek vadul, de arról jelenleg nincs információm, hogy mikorra várható a WINGURU fullextrás GTi változata. Azért nem kell kétségbeesni, talán még idén elkészül.

4. Az újság tartalma. Célszerű volna, ha minden újságíró csak olyan témában írna cikket, amihez ért és amit szeret!!! Ez általában így is van, de azért vannak kivételek... **(Levrov például... Brazil)** A cikkírók az általuk tesztelt programokban mélyebben is elmerülhetnének... Például a JEDI KNIGHT leírásból éppen a lényeg hiányzott:, a különböző Jedi-erők részletes leírása. Ehhez azonban végig kellett volna játszani a játékot, ráadásul az Erő mindkét oldalán...

Lehet. Vagy például elolvasni a programhoz adott leírást és azt beleírni az újságba. Ez utóbbi viszont egy hülyeség. Igaz, az említett program leírását (sem) olvastam, így aztán nem is tudom mi van benne és mi nincs. Viszont ha benne van a leírásban a hiányolt rész, akkor kár lenne az újságban leírni még egyszer (mert hát ugye mindenki jogtiszta programmal játszik, vagy tévednék?), ha meg nincs, akkor nyilván azért nincs, hogy felfedezze a játékos. Tehát megintcsak kár lett volna leírni. Szóval a leírások így jók ahogy vannak. Mellesleg megemlítem, majdnem mindent meg tudok magyarázni, esélytelen vagy. Valószínűleg pályát tévesztettem, és politikusnak kellene lennem levrovgályázó helyett.

A "NAGY DURRANÁSOKRA" NYUGODTAN LEHET MÉG TÖBB OLDALT SZÁNNI!!! Például a MYSTERIES OF THE SITH bemutató teljes mértékben az internet-és home page alapján készült... Jobb lett volna még várni egy kicsit és a megjelenő programról egy leírást készíteni (erre még most sincs késő). ÉS NEM FONTOS MEGVÁRNI A PROGRAMOK "HIVATALOS MEGJELENÉSÉT", hiszen a MYSTERIES OF THE SITH CD-RIP-je például már több mint egy hónapja közkézen forog, a boltokban pedig még mindig sehol... Senki nem fog megszólni titeket, ha egy ilyen kalózmásolat alapján csináljátok a leírást. (Ezt egyébként sem kell tudnia senkinek sem. Külföldről is megszerezhettétek a legális verziót...)

Na itt álljunk meg egy kicsit, és váltsunk picit komolyra. Szóval te ebben a kérdésben tévedsz. Nekünk igenis meg kell várnunk a hivatalos verziót, tudod van néhány jóakarónk aki szeret minket azzal a bizonyos végbélből kikerülő anyaggal bekenni. (Nem csak arról van azonban szó, hogy meg KELL ezt tenni, hanem arról is, hogy így tesszük és így is szeretnénk tenni ezt minden esetben, hiszen a velünk kapcsolatot tartó külföldi és magyar cégek megcsúfolása lenne, ha kalóz anyagból készülne az újság, arról az apró tényről nem is szólva, hogy a magánszemélyek kalózkodása - ha nem fűződik hozzá anyagi haszon - nem büntethető, azonban ezt talán ne keverjük össze egy cég működésével... - a főszerk.) Még az a nagy szerencse, hogy a hivatalos verzió nálunk nem a dobozos megjelenést, hanem a cégek által elküldött végleges példányt jelenti. Tehát még így is hamarabb kapjuk meg a programokat, mint ahogy azok utcára kerülnek. A tesztelőknek meg sajnos leginkább csak annyi idejük van, amennyi az "aranylemez" megérkezése és a lap utcára kerülése közötti idő, vagyis nem túl sok. Sajnos ez néha valóban meglátszik a leírásokon, de még jó, hogy nem olyan sokszor. Hiába no, kemény dolog ez a piaci verseny. Mennyivel egyszerűbb lenne az élet, ha csak a Guru lenne a piacon. Például a Space Quest I-ről annyira, de annyira részletes leírást tudtunk volna már csinálni mostanra, hogy el sem hinnéd...

A cikkek leadása előtt jó volna azokat még egyszer elolvasni, mert ömlesztve szoktak lenni fogalmazási hibákkal... (Most nehogy az én írásomra hivatkozzatok, mert ez nem egy újságba való megjelenésre készült.)

Na ne mondd már. Hiszen itt vagy benne a levrovban, és mi ez, ha nem az újság? Félretéve a viccet, tulképpen igazad van. Ezért aztán mostanában már hivatásos magyarszöveg-bug irtót alkalmazunk (fog is neki tetszeni ez a mondat...), tehát elképzelhető, hogy hamarosan több értelmes mondatot is olvashattok itt az újság hasábjain. Azonban az a nagy baj, hogy a cikkírók majdnem mind trehány disznók, és csak az újság nyomdába kerülése előtt néhány pillanattal adják le az anyagot, így aztán kevés idő marad a magyarról magyarra fordításra. Hát ez van. Még jó, hogy én mindig időben szoktam leadni a levrovot... *(Ha van fölötted plafon, akkor fusss... - a törd.)*

A Star Trek-es dolgokkal is sokkal többet foglalkozhatnátok. Az se volna baj, ha nőne a hardware hírek és a tuning rovat terjedelme!!! Üdvözlettel:

(Limpár András)

Tényleg, állati jó lenne. Csak az a baj, hogy marhára nem ez a lap profilja. Nem mintha én lennék a szerkesztő, de ez egy nagyon jó duma, kár lett volna kihagyni. De amúgy tényleg ez van, a jelenlegi beosztás mellett ennyi fér bele ebből a témakörből. Talán a legközelebbi oldalszámnövelésnél nem csak a játékleírások meg a reklámok fognak több teret kapni, hanem a komolyabb témák oldalai is. Oppsz, izé, ezt felejtsétek el, nem mondtam semmit... Star Trek ügyben a helyzet viszont majdhogynem kilátástalan, a szerkesztőségben tudtommal nem tombol ez a fajta vírus, tehát kizártnak tartom eme témakörben a sokoldalas cikkeket. Hát ez van, srácok.

Bíztatás

Ezt a levelet a suliból írom és most -kivételesen-nincs nálam egy Pc-Guru sem, úgyhogy most nem tudom a levrov címét. Azért remélem eljut Brazilhoz. **(Naná, hogy eljut. A szerkesztőségben előszeretettel nyomogatja valaki a forward gombot a levelezőprogramban. De ha megtudom ki az, rettenetes vége lesz szegénynek... Brazil)** Azért írok, hogy megkérdezzek vmit. Van egy nagyon komoly geo-házi programom. Most nemrég készült el a programom 3.2-es verziója, és szeretném azért felrakatni a cd-re. Azonban szertném ha megnyugtatnál, hogy komolyabb programozók nem veszik észre, mert nem szeretnék vele túl nagyot égni. Légyszi rakj be és válaszolj, hogy ezt hogyan valósíthatnám meg, mert szerintem még vannak páran akik hasonló gondokkal küzdenek. Addig is sok jót (mármint sörből-Gösser, Dab stb.) és ha beraksz akkor írd meg végre, mikor bővül a cikked.

(Kádár Tibor)

Érdekes, nem ez az első levél ebben a témában. Na persze nem a levrov bővülésére gondolok, habár ezt is többen kérdeztétek már. Ez utóbbira a válasz elég egyértelmű, nem fog bővülni, sőt ha minden jól megy, akkor fél oldalasra fogom zsugorítani háromszor ekkora betűkkel szedve. De most nem ez a lényeg, hanem amit először felvetettél. Ugyanis egyáltalán nem tudlak megnyugtatni azzal kapcsolatban, hogy a beküldött programodat ki nézi meg és ki nem. Akit érdekel, az megnézi és aztán vagy tetszik neki vagy nem, de nem tök mindegy? Először is egy program megítélése legnagyobbrészt szubjektív dolog, függ attól, hogy a program érdekli-e az adott embert, függ attól, hogy mik az elvárásai, valamint függ még az aktuális bolygóállásoktól, időjárástól és a szomszédnéni kedvétől és még számtalan mástól is. Legfeljebb kapsz egy visszajelzést róla, hogy ez vagy az nem tetszik. Vagy ugyanezt fordítva, hogy ez egész jó, mikor lesz bővítve, stb. A lényeg szerintem az, hogy a programodat a visszajelzések alapján tudod fejleszteni, módosítani, és ettől elsősorban te fejlődsz. Mellesleg ha egy program már a 3.2-es verziónál tart, és a verziószámnövekedés nem egy-egy újonnan beszúrt programsor esetében következik be, akkor olyan túl sok félnivalód nem lehet. Gondolom, komoly mennyiségű munka van a programban, de ezt megítélni a program nélkül kissé nehézkes. Egy szó mint száz, az én véleményem szerint nyugodtan küldd be a programot, mindenképpen csak nyerhetsz vele. És ez természetesen mindenkinek szól, aki hasonló okok miatt nem merte eddig közszemlére tenni alkotását.

Gigabyte (meg még ez-az)

Hi Brazil! Először is örülök, hogy kivételesen még a Gigabyte műsor előtt kiadtátok a lapot. Az előző számban nagy örömmel olvastam, hogy lesz műsor, aztán rájöttem, hogy mire megjelent a Guru, addigra már az ismétléseknek is vége volt. Most legalább időben értesítettetek.

Látod, látod, fejlődünk. A műsor különben nagyon jó, állati érdekes meg minden. Ha minden jól megy, egyszer én is megnézek belőle egy-két adást, feltéve, hogy nem felejtem el az adások időpontját. És ilyen szempontból meg mindegy, mikor jelenik meg a Guru, valamiért nincs itthon belőle friss példány. Illetve van, csak azt a Kisbrazil mindig totálkárosra olvassa mielőtt kiolvasnám. Ez van. Esetleg megírhatná valaki egyszer, hogy mi volt az adásban, netán felvehetné nekem videóra vagy ilyesmik, de ez sem annyira jó ötlet, tekintettel arra, hogy videót is minden félévben jut eszembe nézni. Na nem baj, majd a táborban bepótolom. Feltéve persze, hogy a tábor három és fél hónapos lesz, körülbelül ennyi ugyanis a mindenféle lemaradásom. Rulez.

Más. Szerintem nagyon jó dolog ez a CD-s újság. **(Na ugye. Brazil)** Főleg az a fantasztikus, hogy aki nem igényli a CD-t, az előfizethet a már megszokott lemezes verzióra. Nem tudom, hogy sokan miért háborodnak fel, hisz ti próbáltok mindenki kedvében járni. Csak kár, hogy sok fekete-fehér oldal van az újságban, és sok a reklám. Persze még mindig jobb, mintha kétszer ennyibe kerülne a lap. A lényeg az, hogy ne csináljátok azt, hogy elkezdtek egy cikket/leírást az újságban, majd félbeszakítjátok, és folytatjátok a CD-n. Ezt a hibát már elkövette egy másik lap, remélem ti nem fogjátok.

Én ugyan már sok hülyeséget mondtam itt is és másutt is, ennek ellenére ezt az egyet biztosan ki merem jelenteni, hogy ilyen nem lesz. Az újságcikkek olvashatók lesznek a CD-n is, valamint van néhány rovat ami a papírújságból ki lett utálva és átkerült teljes egészében a lemezre, de félbevágott leírások nem lesznek, ez biztos.

Volna egy kérdésem. Írtátok, hogy aki ápr.1-ig előfizet egy évre a CD-s újságra, az kap egy PC-GURU-s pólót. A helyzet az, hogy én már régóta előfizetőtök vagyok, csak most a CD-re való átálláskor lejárt az előfizetésem, és jelenleg még nincs pénzem előfizetni. Szóval nem lehet külön csak pólót és egéralátétet venni a szerkesztőségben? Amennyiben a levelem beteszed a levrovba, akkor küldök neked egy üveg Kőbányai világost. Remélem ízleni fog (ha nem, add csak oda a törd.-nek, neked pedig küldök másikat). Na pá!

(browny@...)

Ok, ezt megbeszéltük, a Kőbányai a törd.-é lesz. Nekem küldheted a másikat. Póló meg egéralátét-ügyben szerencsére nem én vagyok az illetékes, de gondolom ha lesz valami konkrét dolog, akkor az újságban valami feltűnő helyen erre az illetékes elvtársak felhívják a figyelmeteket.

Fincsi CD

Hi Brazil! Szerintem is lépést kell tartani a világgal, ezért ma egy számítógépes újság mellé illik CD-t is adni. Aki ezen felháborodik, az nyugodtan adja el a gépét, mert legközelebb azon fog felháborodni, hogy "Már megint kiadtak egy új procit ezek a ... Intelesek!!!!!!". A CD nekem tetszett, bár nem árt egy kicsit finomítani rajta.

(jkg@...)

Ok, finomítani lehet rajta. A következő számtól kiszsacskós sót, borsot, paprikát és cukrot is mellékelünk a CD mellé, hogy mindenki ízlése szerint ízesíthesse a korongot. Szó mi szó, csak úgy natúr valóban egy picit rossz ízű. Utánvéttel az igényesebbeknek lehet majd rendelni borsos tejszínhabot is.

Nemtommi itt a cím

Szia Spanyol! Látom végre megjött az első (CD). Szép is, yo is, drága is, de viszont elég nehéz kiszedni a tasakból, mer' vagy egy liter ragasztó van rajta, és mikor ki akarom csúsztatni (a CD-t) mindig beleragad a ragasztóba. Szerintem inkább tépőzárat vagy zipzárat köllene rája tenni!

Látom neked semmi nem jó. Talán ha minden CD mellé adnánk egy CD felnyitó hostess görlöt, annak tudnál örülni. De neked mostmár jusztse fogunk ilyet adni, pedig most tervezzük ennek a szolgáltatásnak a bevezetését az előfizetőink részére, éppen csak egy pici plussz havi díj fejében.

A tartalma elég jó a CD-nek, de azért még kéne egy kicsit bővíteni. Lenne egy kérdésem: minek CD a PC-GURU-ba, amikor ott van a CD-GURU? (jó kérdés,mi?)

Megmondom én neked: csak. Meg azért, mert már szinte minden újságnak van CD-je. Meg azért, mert így tartjuk jónak. Talán a törd. még ki tud találni ide néhány tökéletesen hülye érvet, nekem ennyi jutott elsőre az eszembe. *(A válasz roppant egyszerű: meg tudjuk tölteni - és nem csak hülyeségekkel. - a törd.)*

Más. Legyen má' dupla oldalas a Cheat, mert így kb.2-3 havonta találok valami használható cheatet. Más. A Quake2 leírásánál 2 oldalon keresztül csak az megy, hogy ilyen yo, olyan jó, de nem írjátok le, hogy millyen fegyverek vannak és azt sem, hogy egy-két húzósabb pályának mi a megoldása. Elvégre én nem kizárólag kritikát akarok olvasni. Egyébként minden oké. Majdnem. A lerov is ari. Te egyébként mer' vagy Brazil? Ez a neved ? Neeem. Azt nem hiszem. Nincs is ilyen név! Meg olyan se, hogy törd. Mit törjek, nem vagyok vandál? Na mindegy, de ha nem teszitek be a levelet, öngyilkos leszek. Csak vicc vót.1:0 ide! Na pá!

(Eppel János)

Hú. Már majdnem megijedtem, hogy komolyan öngyilkolni akarsz. Bár ez egy fokkal még mindig jobb, mintha engem akarnál gyilkolni, legalábbis az én szempontomból, de talán ebben az esetben elfogadható, hogy ennyire elfogult vagyok magammal szemben. Rátérve a lényegre. 1. A kvék leírás amolyan hangulat- és életérzés leírás, nem pedig szigorúan vett játékleírás. 2. Márpedig olyan név van, hogy Brazil meg Törd. Az persze kétségtelen tény, hogy az előbbi szebb és értelmesebb, bár ez most nem volt kérdés, csak gondoltam megjegyzem. 3. Juteszembe, a levrov tényleg állatiramarhajó, csak ne nekem kéne mindig megírni...

És végül...

Üdv dél-amerikai! Eladtuk a házunkat és az autónkat (Zaporozsec) és így elő tudtunk fizetni a PC/CD GURU-ra. Remélem, hogy a színvonalat tartani fogjátok és gyakrabban fog megjelenni a GURU 2 CD-melléklettel. Az újság jó, de 900 Ft-ért lehetne mind a 100 oldal színes is. Különben meg vagyunk elégedve a munkátokkal! Pá:

Krisz&Géza

Köszönjük a bizalmat. Mindent megteszünk, hogy az autótokért cserébe remek lapot készítsünk, eszméletlenül érdekes CD melléklettel ellátva. Egyébként köszönjük mindenki másnak is a kitartást a PC Guru mellett, és kösz a támogató jellegű hozzászólásokat is. Amúgy a mai levrovban azért nincs a CD-t támadó levél, mert újabb ilyen nem érkezett, amin kicsit meg is lepődtem, de úgy látszik kevesebben utáljátok a CD-t mint amennyien örültök neki. Ez klassz. Ennél már csak az klasszabb, hogy betelt a levrov és én végre foglalkozhatok valami sokkal, de sokkal fontosabbal. Hogy az mi, még nem tudom, de mindegy is. Na pá mindenkinek, találkozunk egy hónap múlva, legyetek jók, vagy amit akartok.

Brazil

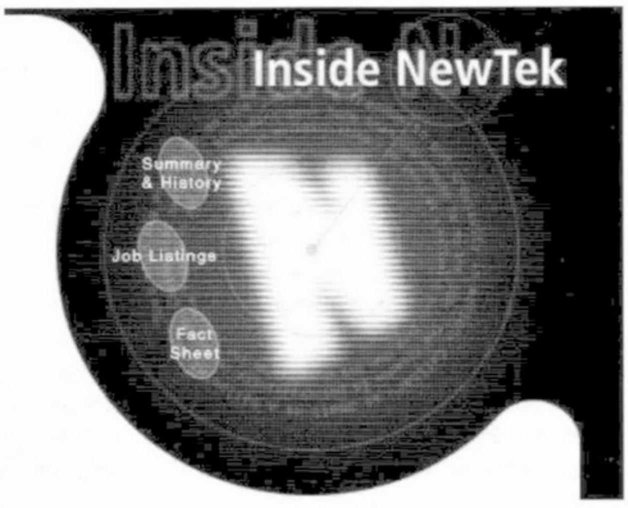
brazil@freemail.c3.hu

ui: a mai levrov írása alatt csúcsot döntöttem. Legalábbis ami az elfogyasztott sörök számát illeti... Nem tudja véletlenül valaki közületek, hogy nincs a Guiness Rekordok Könyvében levrov/sör kategória?

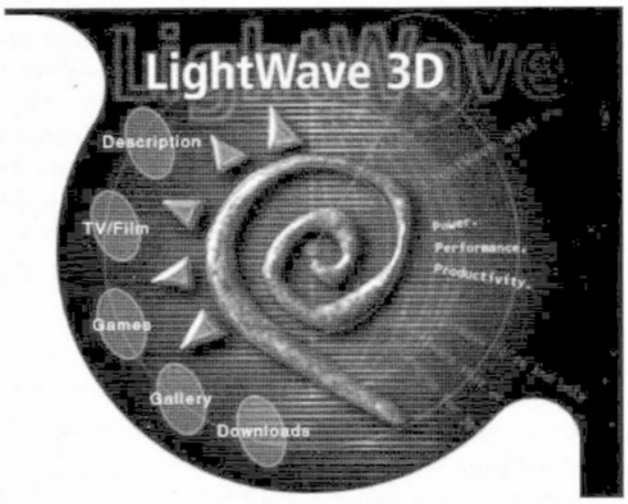
LightWave

NEM MIND STEAMER ...

Úgy gondoltam, keresek érdekesebb hírt, képet és egyéb anyagot a LightWave újabb verziójáról, de a NewTek site-ját nézegetve csak azt lehet látni, hogy készül valami. Azaz, még nem készült el. A jelentősváltozásokon átesett - most már valóban - grafikus felület egyik "nagy előnye", hogy sokkal lassabb, mint korábban, mert kénytelenek vagyunk letölteni a linkeket rejtő képeket. Mindezek ellenére érdemes betekinteni a NewTek hp-re, mert bármennyire is igyekeztem késve leadni a cikket, az újság megjelenéséig szinte biztos, hogy felkerülnek hasznos információk a Newtek.com-ra. A másik ok, a letöltés lehetősége. Minden alkalommal, amikor találtam egy új plug-int, az ismertető elolvasása után a lap alján egy szép, nagy, dollárban kifejezett összeg tudatta velem, hogy korai az örömöm.



Időnként azonban érnek kellemes meglepetések is. Nem oly rég egy LW5.5 patch nevű link alatt három kisebb csomagra leltem. Az egyik a programokat, a másik a plug-ineket rejtette. A harmadikban pedig mind a programok, mind a plug-inek megtalálhatóak voltak. Gondoltam, valamilyen időlimites tesztváltozat lehet, hiszen ingyenesen letölthető. A programoknál tényleg túlzott volt az optimizmusom, mert bár a Modeler és a Layout rész is teljes értékű volt, ez egyben azt is jelentette, hogy a futtatáshoz egy hardware-kulcs is szükségeltetik. Jobban örültem volna egy néhány hétig tesztelhető, de mindenki számára elérhető változatnak, arról nem is beszélve, hogy nem két perc alatt jött le az a kb. 3 mega anyag.



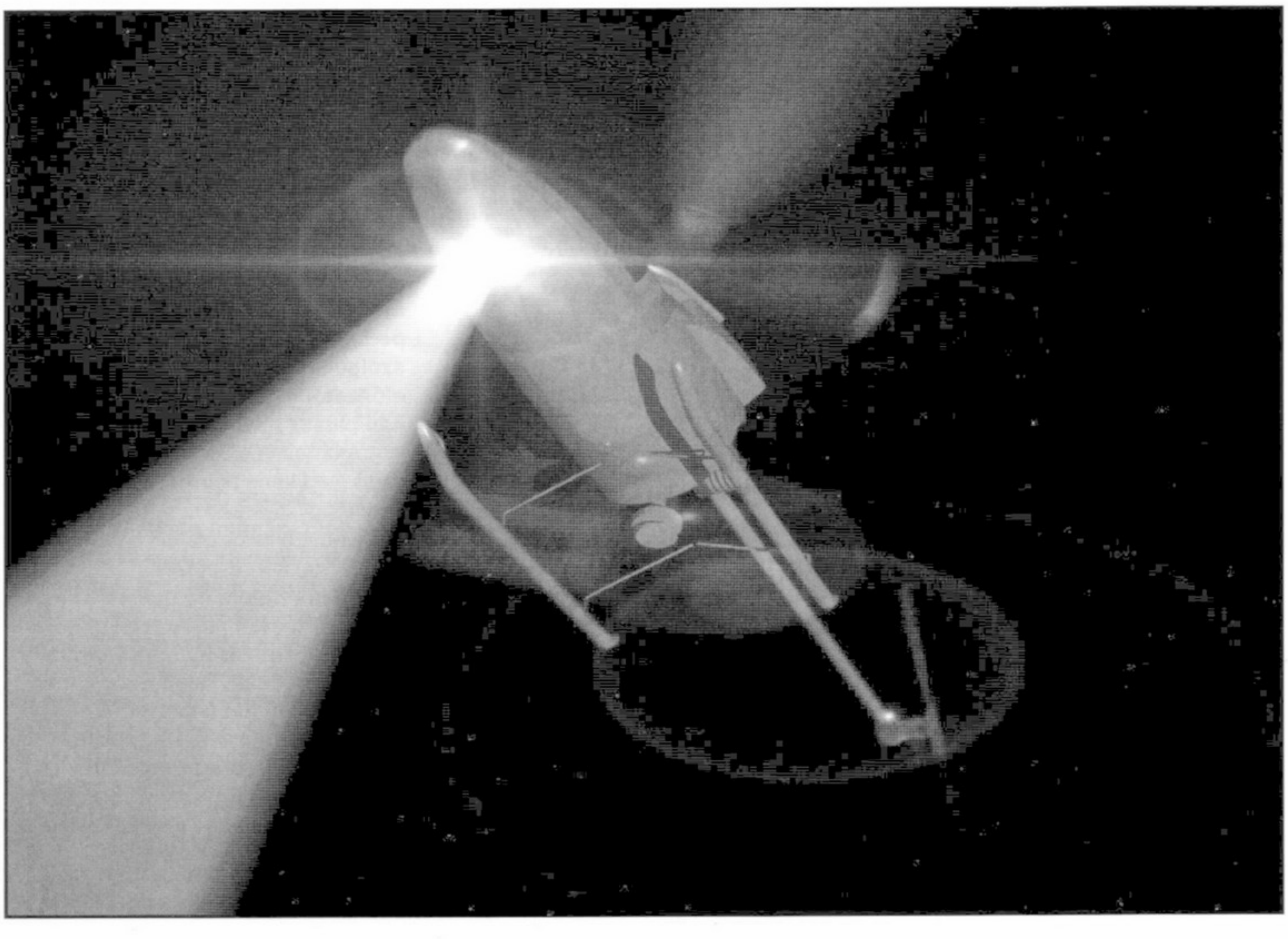
A plug-ineket már valamivel bizalmatlanabb tekintettel kezdtem el vizsgálni, de legnagyobb meglepetésemre csak azok nem működtek, amelyeknek az új LightWave-re van szükségük. Az új Skytracer és Steamer minden gond nélkül használható, ami azért érdekes, mert egy-egy ilyen plug-in-csomag átlagosan 150$ dollárba kerül. Az újdonságaik egy kis sebességnövekedést, néhány új opciót (többféle mintázatú Fractal Noise textúra) jelentenek, és azt, hogy nem fagynak ki - olyan gyakran.

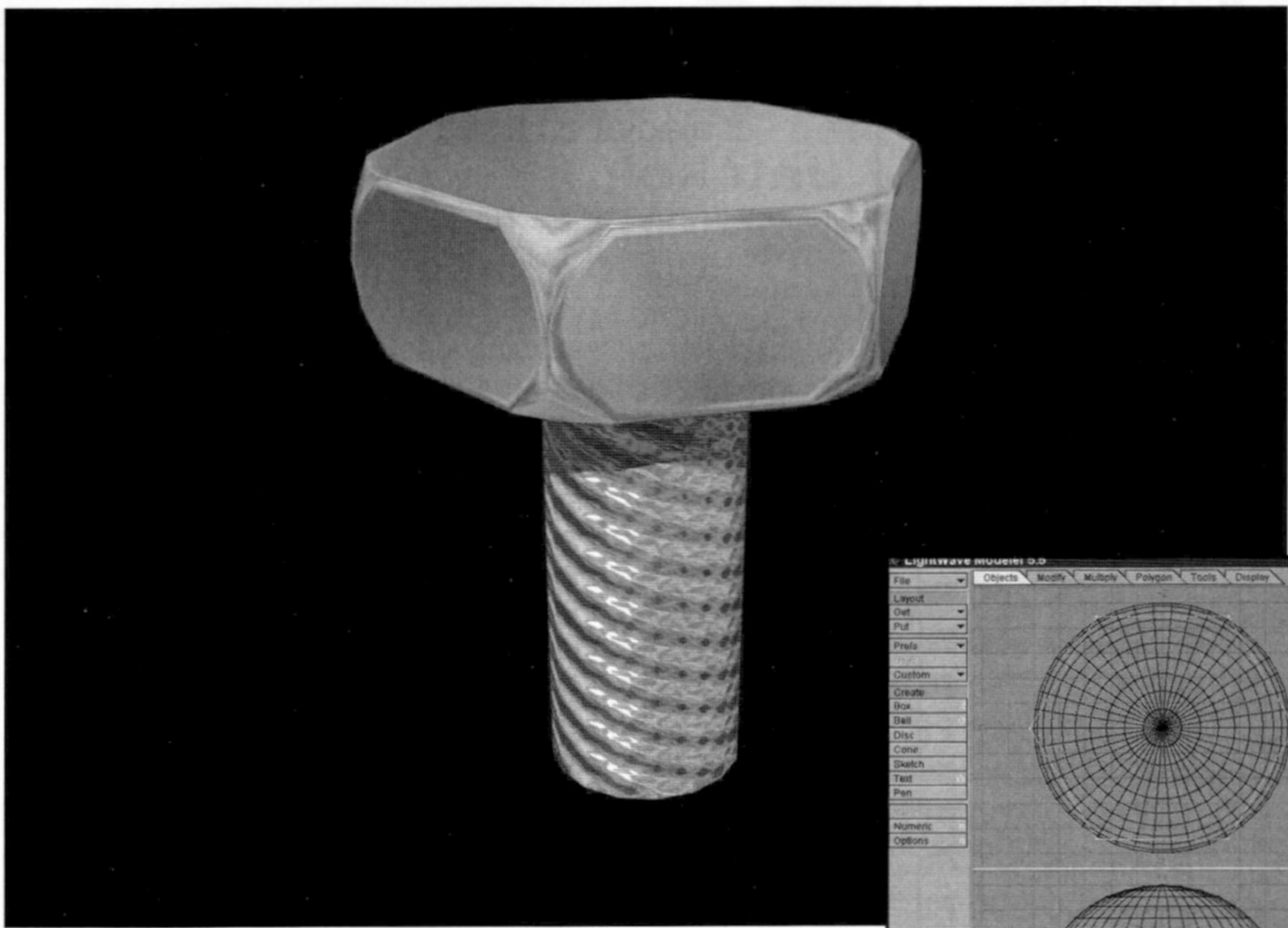
APROPÓ, STEAMER!

Ez az a modul, amivel sokan a LW5.5-öt azonosítják, és valljuk be, valóban ez a leglátványosabb része a programnak. Először mindenkit megrémít a kapcsolók sokasága, de idővel el lehet igazodni

a paraméterek dzsungelében. Ismerőseim két jól elkülöníthető csoportra szakadtak ebben a témában: Egyikük Steamer - és egyéb plug-is ismertetőt - szeretne olvasni, míg a másik csoport hallani sem akar erről a témáról. Nagyon szép, nagyon jó ez a Steamer, csak sajnos használhatatlan. Ezalatt elsősorban a sebességére gondolok. Mostanában nem panaszkodhatok a felszerelésemre, de nem bírom kivárni a gép mellett még egy ilyen fény leszámolását sem, és gyanítom, hogy a hirtelen fellépő RAM-hiányomat is ennek a plug-innek köszönhetem. Tehát amikor nincs szükségem belső árnyékokra, csak egy fénycsóvára, akkor a többéves módszert alkalmazom: Készítek egy cső vagy (csonka)kúp alakzatot. Ezt a tárgyat a következő tulajdonságokkal látom el: Kap egy világos színt és egy árnyalatnyival sötétebb Fractal Noise textúrát. Be kell kapcsolni a World Coordinatest, nehogy a fénnyel együtt mozogjon a köd, illetve a por. A textúra méretét általában a tárgy átmérőjének harmadára-tizedére érdemes beállítani. A következő textúrát a Luminosity tulajdonsághoz fogjuk hozzárendelni: Válasszuk ki a Gridet, majd a Texture Value-hoz tartozó input mezőbe írjunk be egy 50 és 100 közé eső számot. Ez az érték természetesen függ a tárgy korábban beállított színétől, de általában kerülni kell a teljesen fekete és fehér színeket, mert a valóságban ilyenekkel csak nagyon ritkán találkozhatunk. A paraméterezésre visszatérve, még be kell állítanunk két apróságot, a textúra középpontját és az elhalványodás mértékét. Érdemes a tárgyat már eleve úgy elkészíteni, hogy a fénycsóva kezdete a 0,0,0 pontba kerüljön, mert a Pivot Pointot a későbbiekben úgyis ide kell helyezni. Tehát lépjünk vissza a Modelerbe, és helyezzük a tárgy kisebb átmérőjű végét az origóba. Mérjük és jegyezzük meg az object hosszát, majd Put. A hosszértékre az elhalványodás kiszámításának nem túl bonyolult műveleténél lesz szükségünk. Falloff = 100/hossz. A másik két tengelyhez tartozó értékek maradhatnak 0-án, mert a sugár irányú elhalványodást az áttetszőségnél tudjuk szabályozni.

Visszatérve a Surface panelre, az összes százalékos szabályzót állítsuk 0-ra. Kattintsunk egyet az Additive feliratra, így elérjük, hogy a fénycsóva által fedett területek ki fognak világosodni. Az átlátszóságot állítsuk Transparentre, és a hozzá tartozó mezőbe írjunk be 0.3 körüli értéket. A panelt bezárva már csak annyi dolgunk maradt, hogy az egyik - lehetőleg spot - lámpánkat





hozzárendeljük (Parent) ehhez az objecthez.

Ennek a módszernek legnagyobb hiányossága, hogy nem készíthetünk vele belső árnyékokat, és nagyon csúnyán fest, ha a fény hirtelen kibukkan egy tárgyból. A lényeges sebességkülönbség miatt viszont érdemes időnként ehhez a kis csaláshoz folyamodni, és ötvözni a két technikát. Tehát még egy ideig nem áll szándékomban részletesebben foglalkozni a Steamerrel, várok még egy keveset, reménykedve, hogy kinövi gyermekbetegségeit. Addig is foglalkozhatunk olyan tárgy- és felülettervezési témákkal, amelyek nem igényelnek különösen erős hardware-t.

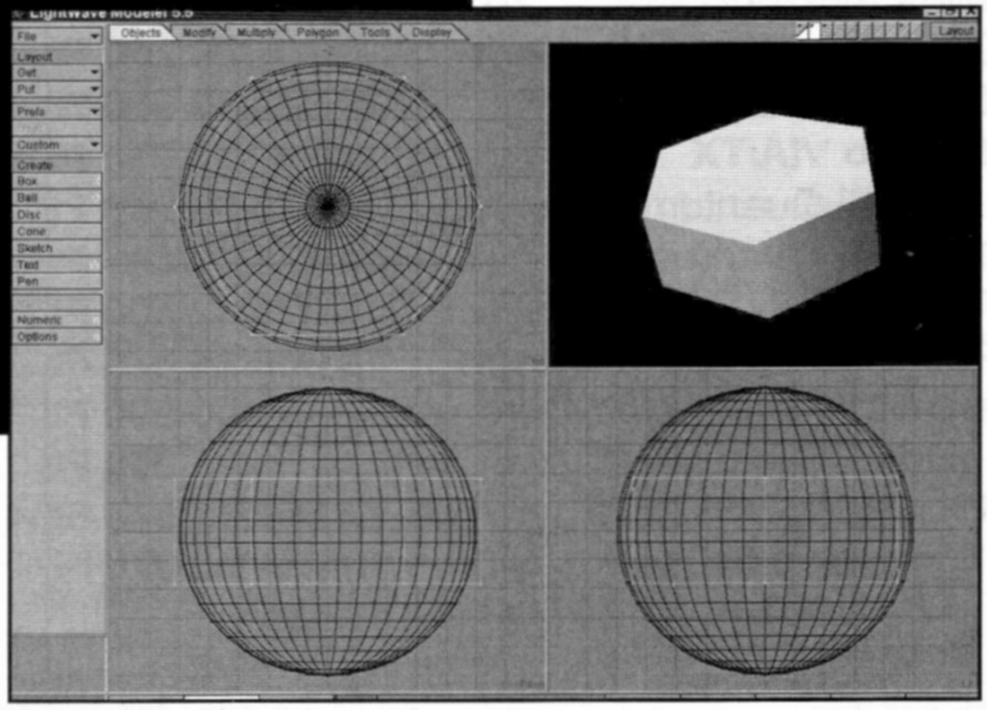
A következő, ilyen egyszerűbb modellezési kérdést állandó olvasóm és kritikusom, Pirat néven tevékenykedő barátom tette fel. Hogyan készült az előző számban látható kerékpár fékjénél lévő csavar élletörése?

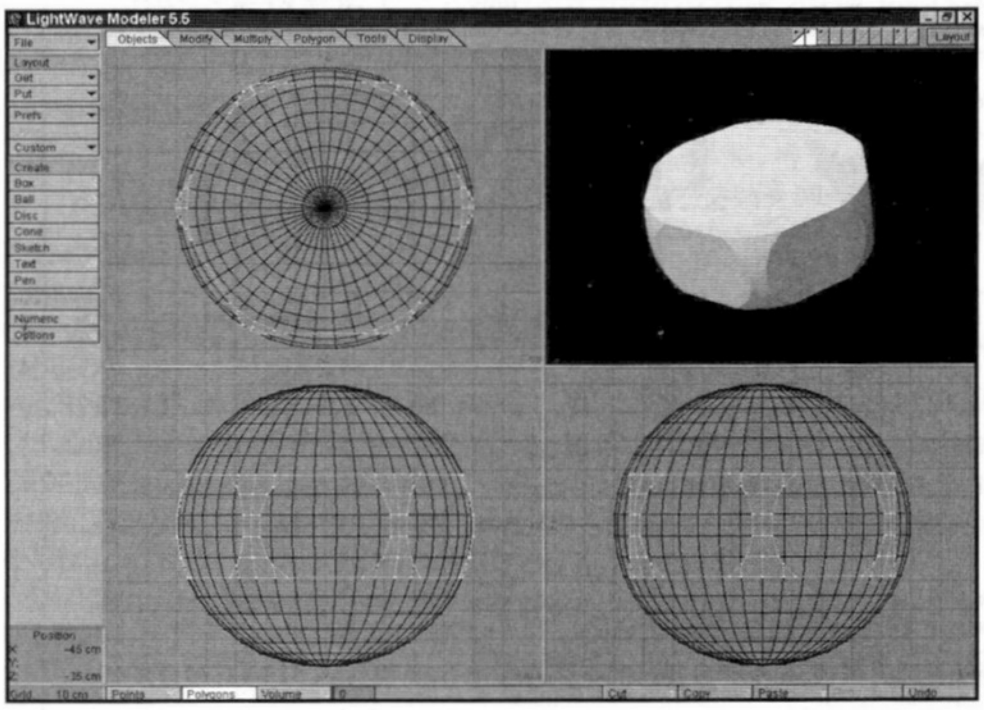
Az nyilvánvaló, hogy ezt nem lehet megvalósítani egy egyszerű bevellel, de a megoldás nem is igazán bonyolult. Ugyanazt az elvet kell követni, mintha egy dobókockát készítenénk, aminek az éleire sokkal inkább a legömbölyített jelző illik, mintsem a letört. Gondolom, ebből már rá is jöttetek, hogy legelőször egy gömböt kell készíteni - viszonylag sok szegmensből. Ez a tárgy lesz felelős a lekerekítésért. A polygonok és pontok többsége hamarosan el fog veszni, tehát nyugodtan használhatunk 42*21-es gömböt. Ha ezzel végeztünk, akkor egy hatszög alapú hasábot kell gyártanunk, ami megfelel egy hat oldalból álló Discnek.

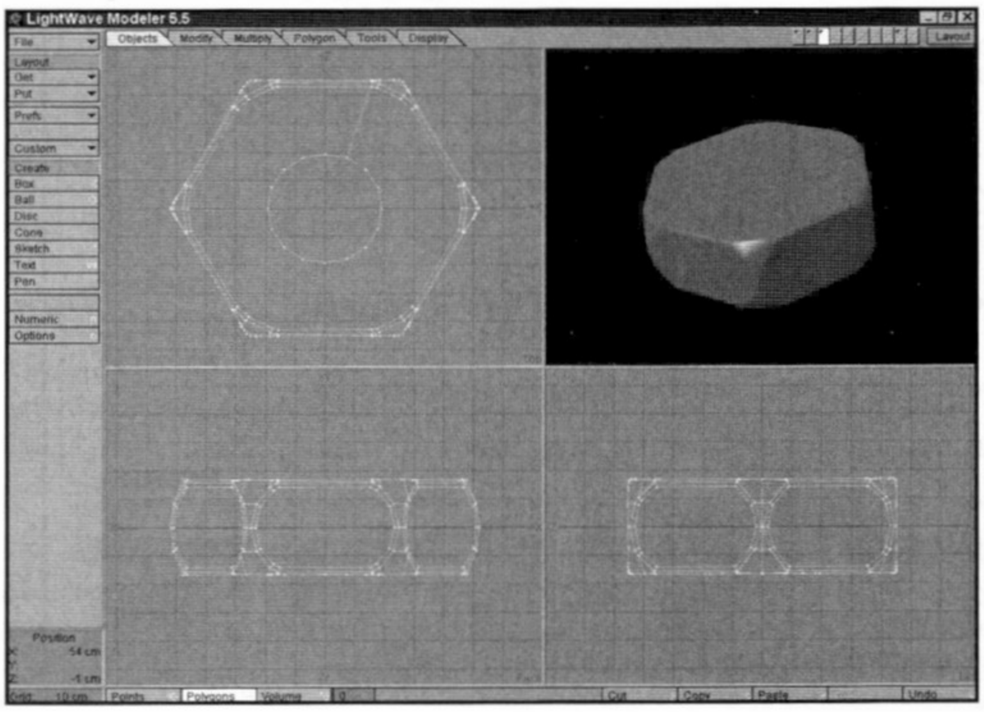
A két tárgyat - természetesen külön layeren - úgy kell egymásra helyezni, hogy felülnézetben a hatszög csúcsai a gömbön kívül essenek, azaz a hatszög átmérője nagyobb legyen a gömb átmérőjénél. Oldalnézetben állítsuk be a hatszög magasságát a csavarfej leendő magasságára - Y-ra szimmetrikusan. Majd a Tools/Boolean/Intersectet választva megtörténik a kivágás. Ha az elkészült tárgy nem felel meg a várakozásainknak, akkor a gömb szegmenseinek növelésével, alakjának torzításával és átméretezésével megoldhatóak azok a változtatások, amelyek segítségével egészen jó közelítéssel utánozhatjuk a valóságot. Ha már valóban úgy tűnik, hogy az object lekerekítésének minősége a tökéletesség határát súrolja, akkor itt az ideje, hogy felruházzuk valamilyen fémes attribútummal, és ránehezedjünk az F9-re. Élesebb szeműek láthatják, hogy még valami hiányzik. Minden ehhez hasonló lekerekítés akkor fog valóban jól mutatni, ha a sík felületen is készítünk polygon-szegélyt, amivel gyakorlatilag pontosítjuk a lekerekítés rádiuszát. Válasszuk ki a legfelső – több mint 4 pontból álló - felületet, és a Bevelt használva (Inset=kb.1mm, Shift=0, Inner, Source) valósítsuk meg a fent említett szegélyt.

Ebből a példából is látható, hogy egy-egy illusztráció tüzetesebb vizsgálata felvethet olyan kérdéseket, amelyek - remélhetőleg - többeket is érdekelnek. A fekete-fehér oldalakon vagy a kép szépsége, vagy épp' az értelme vész el, ezért a későbbiekben megpróbálom mindegyik arra érdemes illusztrációt felküzdeni a CD-mellékletre, ezáltal nagyobb teret nyitva a kritikáknak és kérdéseknek. A jövő hónaptól már egy e-mail cím is díszelegni fog a cikk végén, hacsak nem törik, ill. romlik el ismét valamelyik gépem, vagy esetleg én, és ezáltal nem kerül át újból az "Ej, ráérünk arra még!" kategóriába.

GABRIEL







Ready COMPUTERS

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
H-P: 9.30-18 Szo: 9-13
T: 331-0518 Fax: 311-8671
http://www.ready.hu
faxbank: 2333-666/1310#

Komplett konfigurációk

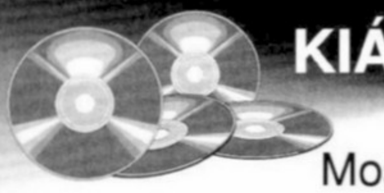
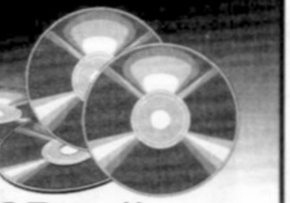
Thomson 166/8MB/1.7GB HDD	**121 000Ft**
iP166MMX/16MB/1.7GB HDD/16xCD	**152 200Ft**
iP200MMX/16MB SD/2.1GB HDD/24xCD/SB16	**182 000Ft**
iP233MMX/32MB SD/2.5GB HDD/24xCD/SB64	**245 200Ft**
iP-2 266MMX/64MB SD/3.2GB HDD/32xCD/SB64	**496 400Ft**

+ minden géphez : mini torony, 14" v. 15" Color SVGA, 1, 2 v. 4MB VGA, billentyűzet, 1.44 FDD, egér
Gépátépítést, házhozszállítást vállalunk

14" Mag D410 dig. LR/NI	**45 250 Ft**
15" Axion dig. LR/NI	**51 750 Ft**
Intel MMX166/200/233	26 875/34 250/51 125 Ft
586 Gigabyte TX2 512k	**26 250 Ft**
1.7UDMA/3.2 Seagate	29 875/39 500 Ft
586 Tomato VIA/TX	**12 750/16 750 Ft**
3.2/4.3 SCSI Quantum	56 875/66 250 Ft
3.2ST/6.4SE Quantum	**44 875/68 625 Ft**
12x Toshiba /16x Cyberdrive	16 875/12 500 Ft
24x Panasonic/24x Samsung	**18 500/16 875 Ft**
Yamaha 2260 újrairható CD író	100 500 Ft
Miro Media TV tuner dobozos	**25 250 Ft**
SB16 + rádió /SB64 OEM	12 565/17 875 Ft
3dfx Innovision 6MB	**42 375 Ft**

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák.
A fentiek 1998.03.09.-i árak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

KIÁRUSÍTÁS

Most lepje meg
családját és barátait ajándék **CD**-vel!
Játékok, programok, filmek
2000 Ft + ÁFA ártól már kaphatók,
közel **100 féle CD** közül választhat.
Ha még nincs hozzá meghajtója, beszereljük.
Vállaljuk komplett számítógépek igény szerinti elkészítését.
Faxbank: 2-333-666/1124##, internet: www.pentacomp.hu

PENTACOMP Kft. • 1119 Budapest Etele út 32/a
Telefon: 206-5637, 206-5638 • Telefon/fax: 205-6035

DRIVE „B" KFT.

HASZNÁLT SZÁMÍTÓGÉPEK, ALKATRÉSZEK, NYOMTATÓK, MONITOROK VÉTELE, ELADÁSA ÉS JAVÍTÁSA.
Igény szerinti konfigurációk összeállítása.

BIZOMÁNYBA VÉTEL, ÉS BIZOMÁNYOS ÉRTÉKESÍTÉS.
HASZNÁLT IRODAI ÉS SZÁMÍTÁSTECHNIKAI BERENDEZÉSEK FELVÁSÁRLÁSA, SZERVIZELÉSE.
OKTATÁS (Bevezetés a számítástechnika alapjaiba).

1075 Budapest, Kazinczy u.8. Tel.:342-9580

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: 1145. Budapest, Titel u. 2/b. Telefon/Fax: 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon.: 06-20-344-391 Faxbank: 2-333-666/1471# Tone üzemmódban
Internet: http://www.oditech.hu/transam Email: trans/am@usa.net
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

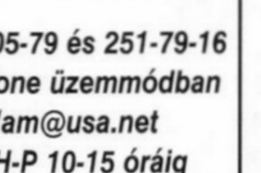
CD ÍRÁS
Audio, adat, digitalizálás stb. szerkesztés, válogatás stb.

AKCIÓ !!! CSAK E HIRDETÉS FELMUTATÓJÁNAK!

2 x 50 W aktív hangfal + táp	2.560,-
2 x 100 W aktív hangfal + táp	4.400,-
33600 Fax-Modem External	11.920,-
33600 Fax-Modem Internal	9.200,-
14" LITE-ON SVGA Monitor	***29.920,-***
15" LICOM SVGA Monitor	***38.600,-***
15" TATUNG dig. Monitor Multimédiás !!!	***39.920,-***
Sony 24x-es IDE CD drive	***14.600,-***
2,1 Gb Quantum winchester	25.760,-
Pentium HX alaplap / 256 kb c.	9.920,-
Pentium 166 Intel MMX CPU	20.640,-
TRANS-AM DEVIL STANDARD számítógép: *Pentium HX, P166 Intel, 1.3 GB HDD, 1.44 FDD, 8MB RAM, S3 V+, Minitorony, 101 g. klav.*	***71.600,-***
TRANS-AM DEVIL MMX TURBO számítógép *Pentium TX, P200 I MMX, 2.1 GB HDD, 1.44 FDD, 16MB RAM, S3 Virge 2MB, Minitorony, 101 g. klav.*	***89.920,-***

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól Pentium II-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!



VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak
Kedvező lízingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

COMPEX TRADE
SZÁMÍTÁSTECHNIKA

1136 Bp., Hegedűs Gy. u. 24. Tel/Fax: 349-1728

Pentium PC AKCIÓ !

COMPEX *oPtima* — *99,900 Ft* + áfa

Amptron VX Pro 512 Cache alaplap, Cyrix 200+ MMX CPU, 16 MB EDO RAM, 1,7 GB UDMA HDD, 1-2 MB S3 Trio 64V2/DX, Mini T. ház, 14" Color SVGA mon.

COMPEX *Game* — *119,900 Ft* + áfa

Intel Triton 430TX 512 Cache alaplap, Intel 200 Mhz MMX CPU, 32 MB SDRAM, 2,1 GB UDMA HDD, 2-4 MB S3 Virge 3D/DX, Mini T. ház, 14" Color SVGA mon.

Accelerátor Kft.

1065 Bp., VI. Lázár 10. az Opera mögött
Tel.: 302-0585 Árlista: 2-333-666/1298#
Nyitva: H-Cs: 9-17.30 P: 9-15.30
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciával
(Daewoo és MAG monitoroknál 3 év)

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK
SVGA monitorral, billentyűvel, egérrel

Cyrix 200 MX/16MB/1,7GB	99.000
Intel 166 MMX/16MB/1,7GB	105.900
Intel 200 MMX/16MB/1,7GB	109.600
Intel 233 MMX/16MB/1,7GB	125.200
Intel P II 233/32MB/1,7GB	172.200
Intel P II 266/32MB/1,7GB	191.400
Intel P II 300/32MB/1,7GB	219.300

Viszonteladóknak kedvezményes árak !
98.03.09. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Mini torony / Midi ATX	4.300/11.000
Alaplap TornadoTX/ATC-5000 TX	11.800/15.400
Gigabyte S2/I2/TX3	16.900/17.700/18.500
Gigabyte LX/DLX	27.900/52.500
Gigabyte UX 512c HX	18.900
EDO RAM 8/16/32	2.900/5.900/11.000
SD RAM 16/32/64/128	6.100/12.000/26.300/63.400
CD Mitsu 24/Pana 24/Sony 24	12.300/14.500/15.000
IOMEGA ZIP Drive atapi	22.000
HDD 1,7 UDMA/2,1SG/2,1SE	23.400/25.000/27.000
HDD 3,2UDMA/4,3ST/6,6ST	31.000/39.100/53.600
FDD 1,44	3.300
Daewoo 14"/ 15" / 17"	31.000/44.000/82.500
MAG 14"/ 15" / 17"	35.900/49.900/98.600
VGA S3 64V2 / Virge DX	4.200/6.200
3DFx Cyber 5000 Voodoo	27.300
SBPro. comp./SB16/SB64	3.000/8.400/16.000
TB Malibu/Daytona PCI	18.300/34.400
TB Pinnacle Studio Project	99.000
Modem 33.6 belső / külső	9.200/12.000
Írható CD Best / Adlas	400/350
Avision AV363C 300x600 scanner	20.000
Sony 2w/8r CD író ATAPI	79.800

Cheat

SZIGORÚAN CSAK CSALÓKNAK!

INTERSTATE '76

RETPOCILEH helikopterrel játszhatunk
KNAT tankkal játszhatunk

TWISTED METAL 2

A kocsi kiválasztó képernyőn gépelhetjük be:

GLORIOUS Cheat bekapcsolása
ICECREAM Sweet Tooth játék
BIGBOY Minion játék

Játék közben gépelhetjük be:

GLORIOUS Cheat bekapcsolása
DIVINE Isten mód
ALLUCANEAT végtelen élet
DOUBLEDOWN Szupererős fegyverek
HOLYSMOKES Végtelen fegyverek
SLAMFEST Super Slam
GIMMEMORE Új fegyver
2HOT Homing Napalm
CUSUCKA Mega Guns
FRAMERATE framerate kijelzése

Játék közben a gyors eléréshez ezeket a billentyűket kell lenyomnod:

(D - le, U - fel, L - bal, R - jobb)

D,U,R,L,U,U,D,D Soul sold
L,R,U Freeze Burst
R,L,D Mine
R,L,U Napalm
U,U,R Shield
U,U,L High Jump
L,R,D Rear Attack
R,D,L,U Cloaking
U,D,U,U,Space Minion Attack

Multi-player mode módban a pálya választó képen:

DASBAK Net Cheat engedélyezése
SLEUTH Sneak Peeks
JMSWAMP Suicide Swamp pálya
TMBURBS Cyburbia pálya
TMROOF Rooftops pálya

WAR INC

A cheat-ek eléréséhez írjuk be, hogy WAR (az ALT lenyomása mellett). A további kódokhoz is nyomni kell az ALT billentyűt:

togglefog Fog of War letiltása
viewmap Teljes térkép
lockandload Teljes felfegyverzés (ellenfél is)
quickbuild Gyors építés
autowin Összes ellenséges egység kiírtása
toggleai ellenség intelligenciájának kikapcsolása
rearm Aktív egység újra felfegyverzése
moremoney $1 Million és 1,000 RUs
combo Fog of War letiltása, Teljes térkép, $1 Million és 1,000 RUs, Gyors építés
veteran Aktív egység feltuningolása
godmode Isten mód
killactiveunit Aktív egység kiírtása
forceresync Network reszinkronizálásának kérése
enemypowerup Az ellenség HQ-hoz hívása
showdanger Show Danger
loadunits Összes egység és fegyver elérhető
dolemite Maximális aktív egység
dogeatdog Dupla kimeő erő
paulhaney ?
wincampaign Campaign megnyerése

FALLOUT

Így szerezhetünk egy kis pénzt:
1, menjünk oda a Caravan Traders-hez és a zöld ruhás nőtől kérjünk munkát és ő minden esetben adni fog
2, menjünk oda a karaván vezetőjéhez és beszélgessünk vele (ő áll középen a bejáratnál), mire ad 600 pénzt
mindkét cheat többször is megismételhető.

WORMS 2

Pályakódok:

1	ONCEUPONA
2	TIMETHEREWERE
3	SOMESMALLWORMS
4	WHOGOTVERYVERY
5	ANNOYEDAND
6	DECIDEDTO
7	GOTOARMSIN
8	ORDERTOWIPE
9	OUTTHEIR
10	VICIOUSENEMY
11	COUNTERPARTS
12	THEYDEVELOPED
13	SOMEREALLY
14	COOLWEAPONSSUCH
15	ASBANANABOMBS
16	ANDMAGICBULLETS
17	THEYTRAINED
18	ALLNIGHTSAND
19	EVERYDAYSOTHEY
20	WOULDBECOME
21	PROFICIENT
22	INTHEIRWORMLY
23	WAYSSOMETIMES
24	THEYWOULDSHOOT
25	GRANNIESJUST
26	FORFUNANDLAUGH
27	ABOUTITINTHE
28	EVENINGTIME
29	WEAPOLOGISEON
30	BEHALFOFALLTHE
31	TERRITORIESTHAT
32	WEWENTTOTHE
33	TROUBLEOFTRANSLATING
34	WORMS2INTOBUTWE
35	DIDNTHAVETIMETO
36	TRANSLATETHESE
37	PASSWORDSNOTTHAT
38	THEYNEEDTOBEDONE
39	WESUPPOSETHAT
40	YOUAREREALLY
41	EXPECTINGTO
42	SEEAWONDERFUL
43	CHEATMODEWHEN
44	FINISHTHEMISSIONS
45	ANDYOUARERIGHT

HEAVY GEAR

A játék közben nyomjuk le a CTRL-ALT-SHIFT -et és írjuk be:

bedouinprince láthatatlanság
checkmatein2 megnyerjük a küldetést
hesbackandhesgotagun végtelen lőszer
deplikespudding szabad szem mód (CTRL + nyilakkal mozoghatunk)

NHL OPEN ICE CHEAT

Gordie Howe-val játszhatunk:
1. Készítsünk egy új játékost
2. A nevének írjuk be hogy G H (space-szel!)
3. Március 31-re állítsuk a dátumot
3. A fej méret mindegy
Ha sikerült, akkor a Mr Hockey üzenet hallattszik

PANDEMONIUM 2

Pálya kódok:

EMIAGCAI	1-Ice Prison
OMACCBAI	2-Zorrscha's Lab
FAIAGCBI	3-Hot Pants
FEKAGCCA	4-Stan's The Man
LGBFIICE	5-Oyster Desoyster
LMBBIIEE	6-Puzzle Wood
IEBBIIGF	7-Temple Of Nori
KNBBIIA	8-Egg! Egg!
LGBJIICI	9-Huevos Libertad!
LOBJIIEI	10-Pipe Hous
IGBJIIGJ	11-Hate Tank
FFCAGCCC	12-Fantabulous
FHCAGCCK	13-Mr. Schneobelen
FJKEGCDC	14-Collide O Scope
FLKEGCDK	15-The Zoul Train
ADIKBIIB	16-Lick The Toad
ADMIBIID	17-The Bitter End
MAECCBEJ	18-Rub The Buddha

POWERBOAT RACING

A rádió irányítású hajók versenyénél a nevünk helyére üssük be, hogy SML.

ARMORED FIST 2

Játék közben nyomjuk le a BACK SPACE-t és írjuk be, hogy KYLE a teljes fegyverzethez és üzemanyaghoz és a teljes javításhoz.

CONQUEST EARTH

A nehézségi szint kiválasztásánál írhatjuk be a pályakódokat:

KICKS BUTT	5
TRIFFIDS	10
JUPITER	15
BIG GREEN MONSTER	20
H G WELLS	25
TRIPOD	30

CROC : LEGEND OF THE GOBBES

A kódokat játék közben, vagy a sziget választó képen lehet begépelni;

LLLLDRRLLDRDLUR Összes titkos rész és ugrás a következő pályára
ARGOLIFE Végtelen élet
ARGOSKIP Pálya választás

DEER HUNTER

A térképnél élne a cheat kódok:

DHSTEALTH Láthatatlanság
DHBAMBI Mindenki látható
DHDOEINHEAT te nem látszol
DHBUCKDOWN Nem futnak el

FLIGHT UNLIMITED 2

A feladat ismertetésénél nyomjuk le a SHIFT+ALT+A -t
Ilyenkor megmutatja a egy keret, hogy hol kell befejeznünk a küldetést.

JURASSIC WAR

A játék közben nyomjuk le az ENTER-t és gépeljük be a kódokat:

FOOD 5000 kaja
NEXT Ugrás a következő pályára

STREETS OF SIM CITY

Játék közben nyomjuk le a CTRL+ALT+X -t a cheat box-hoz:

beefcake beefcake Teljes fegyver és lőszer
lock and load Lőszer feltöltése
moon Hold gravitáció
mars Mars gravitáció
earth Föld gravitáció
jupiter Jupiter gravitáció
mr fabulous Sérthetetlen kocsik
im back Kocsi feljavítása
cruise control Cruis control aktiválása

THE REAP

Néhány jelszó:

L1NY, rck2bife, edlkcyfuc, eemkc8fuzb

Bear™

Más

AMI NEKÜNK TETSZIK

WARHAMMER FANTASY BATTLE

avagy Vér a konyhaasztalon…

Rendkívül nehéz dolgot vállaltam el a minap. Mégpedig azt, hogy pár sorban ismertetek egy olyan játékot, amit hosszú oldalakon keresztül sem lehetne tökéletesen kivesézni. Nem is szaporítom tovább a szót, a Warhammer Fantasy Battle-ről van szó. A dolog apropóját az adta, hogy megjelent a Dark Omen (a játékról pár oldallal előbb részletes leírást olvashattok), mely a maga nemében közel száz százalékig megközelíti az eredeti, terepasztalon játszható testvérét, az imént említett stratégiai játékot.

Környezetünket tekintve, a meglehetősen nagy múltú Öregvilágon járunk, amit a Games Workshop nevezetű cég tett külhonban híressé táblás stratégiai játékaival, valamint a méltán hírhedt Warhammer RPG-vel. Nézzük, mi is áll az említett játékok hátterében! Mint azt valószínűleg többen láttátok, a TV2 egyik hírműsorában bemutattak egy komoly orvost, aki szabadidejében a történelem nagy csatáit játszotta le barátaival terepasztalon, ólomkatonák segítségével. Nálunk ez a hobbi kevéssé ismert, de a nyugati országokban nagyon sok ilyen szimulációs játék létezik, melyek különféle szabályok segítségével modellezik a régmúlt idők nagy csatáit. A szabályok arra szolgálnak, hogy a játék ne álljon meg a "puff, lelőttem a katonáidat, én nyertem" szinten, hanem valamiképp a valós helyzeteket szimulálja, vagyis kifejezze mind a különféle seregek harci erejét, mind az alkalmazható stratégiák hatékonyságát. Ez a bonyolult (ám szép) megfogalmazás egyszerűen azt jelenti, hogy adottak minden egyes katona harci értékei (pl. hogy mennyire jól lő, milyen gyorsan mozog, vagy milyen jó felszerelése van) és bizonyos keretszabályok, melyek magát a játékmenetet írják le (melyik egység mikor következik, melyek a lövés, a mozgás szabályai stb.).

A szabályok persze önmagukban kevesek, hiszen szükség van valamire, amivel harci egységeinket megjeleníthetjük. Erre számtalan lehetőség van, kezdve a papírfecnikre irkált nevektől egészen a minden egyes modellt külön reprezentáló ólomkatonákig. A műsorból azonban nem derült ki, hogy ólomkatona és ólomkatona között mekkora különbségek lehetnek. Mert bizony vannak! Amiket ott láthattunk, azok a klasszikus ólomkatonák, melyek nagy hibája, hogy csak új állapotban, messziről és oldalnézetből szépek. Hogy miért? Először is, mert a figurák elég "kétdimenziósra" sikerültek, vagyis nincs szélességük, szemből nézve csak egy színes ólomlapnak látszanak, kis dudorokkal. Másodszor, a figurák kidolgozottsága sok kívánnivalót hagy maga után.

Az ólomfigurák új, sokkal szebb generációja a szerepjátékok elterjedésével jelent meg. Ezek a figurák kezdetben a játékban részt vevő karakterek megjelenítésére szolgáltak, hogy a harci szituációkban ne lehessen vitát nyitni arról ki hol állt, amikor a nagy brutális szörnyeteg éppen azt latolgatta, hogy kivel is mossa fel a padlót. Később azonban a gyártók rájöttek, hogy ezekben a figurákban mekkora üzlet rejlik, ha nem csak egyet-egyet kell megvenni a játékhoz, hanem egy egész sereget, és így egyre többen kezdtek el harci játékokat gyártani. Ennek a folyamatnak volt élharcosa az angol Games Workshop cég (továbbiakban GW), mely ma már a legismertebb stratégiai játékok kiadója, és a legszebb figurák gyártója. Az ő figuráik kb. négy-öt centi magasak, nem csak kétdimenziós a kiterjedésük, és kidolgozottságukról csak annyit, hogy a szörnyek fogai megszámolhatók!

Minden egyes figurának vagy osztagnak meghatározott tulajdonságai vannak, melyek azt jelzik, hogy az adott modell milyen jól boldogul az élet fontos területein. A tulajdonságok a következők: Mozgás (ez határozza meg, hogy a figura hány inchet mozoghat a terepasztalon - azért icnh, mert a játék tervezői angolok, róluk pedig köztudott, hogy mennyire szeretik az SI mértékrendszert), Közelharc (mennyire jó verekedő az illető), Lövés (mekkora eséllyel találja el az ellenfelét), Erő (mekkorát tud odaütni, ha kell), Szívósság (mennyire bírja a pofonokat, lövéseket, robbanásokat), Életerő (hány sebet képes elviselni), Kezdemény (milyen gyors), Támadás (hány támadása van közelharcban), Akaraterő (mennyire tud ellenállni a félelemnek, agyra ható pszichikus támadásoknak). Ezek a tulajdonságok 1-10-ig terjednek, és természetesen minél nagyobbak, annál jobbak. Minden figurának van egy pontértéke is, amely a legfontosabb tulajdonságnak is tekinthető, mivel a csatákat mindig adott összpontszámnak megfelelő seregekkel játsszák, így ez dönti el, hogy a figura befér-e vagy marad a polcon.

A játékban több fajjal (Orkok, Elfek, Törpék, Élőholtak, Skavenek, Káosz, Káosztörpék, Erdei Elfek stb…), illetve ezen belül többféle sereggel is játszhatunk, de az ezeket felépítő figurák mindenütt három csoportba sorolhatók:

Gyalogosok: Ők általában fix létszámú egységekben harcolnak, fix fegyverzettel, és tömegük révén szükségesek a seregben.

Karakterek: Egyéniségek, akik önállóan harcolnak, de vezethetnek gyalogosokból álló egységeket is, felszerelésüket a játékos választja ki, és akár egyedül is képesek egy ellenséges osztag megsemmisítésére, ha közelharcra kerül sor.

Járművek: Ezek mérete és típusa seregenként a legeltérőbb, de általános jellemzőjük, hogy vagy a gyorsaságot, vagy az óriási tűzerőt jelentik.

A szabályok részletes ismertetésébe nem mennék most bele, hiszen terjedelmét tekintve az egész Gurut elfoglalná. Akit érdekel a dolog, úgyis tudja, hol érdeklődjön utána… Végezetül következzen a progi és a "konyhaasztalon" is játszható vérfürdő közti különbség, valamint szerény véleményem.

Az Origin látványtervezői tökéletes munkát végeztek. Ha a terepen rohangáló "katonákra" nagyítunk, majdnem tökéletes másait láthatjuk az eredeti játékban felbukkanó figuráknak. (Jó, azért azok lényegesen szebbek!)

A Dark Omen történelmi hátterét, a világot, a sztorit, valamint a felbukkanó karakterek mentalitását tekintve sem lehet okunk panaszra. Tökéletesen beleillik a GW által kiagyalt világba. Különösen tetszett Tutorialt kommentáló úr német akcentusa...

A játékmenet azonban szerintem hagy némi kívánnivalót maga után. Igazából nem értem, hogy egy alapvetően körökre, azon belül pedig fázisokra osztott játékból miért kellett valós idejű stratégiát kreálni. A csata elvesztéséhez bőségesen elegendő, ha tüsszentesz egyet, és ki kell fújni az orrodat, ugyanis mire visszanézel a monitorra, már felzabálták a zombik.

Az is zavart, hogy az előre megírt sztorit követve még mindig csak az emberek oldalán játszhatunk. Megmondom őszintén, a multiplayer módot nem tudtam tesztelni, így erről nem nyilatkoznék, viszont ha jól sejtem, ebben az esetben már játszhatunk az élőholtak és az orkok oldalán is. Ezen két plusz sereg alatt található hatalmas űrt remélhetőleg a későbbiekben megjelenő upgrade lemezek fogják feltölteni…

Összegezve, kellő időt és fáradságot fektettek a programozók és grafikusok abba, hogy jó ideig le se vedd a tekinteted a képernyőről. Bár én inkább az igazi Warhammer Fantasy Battle-t ajánlanám…

(Köszönet TJ-nek és Hriczó úrnak a segítségért…)

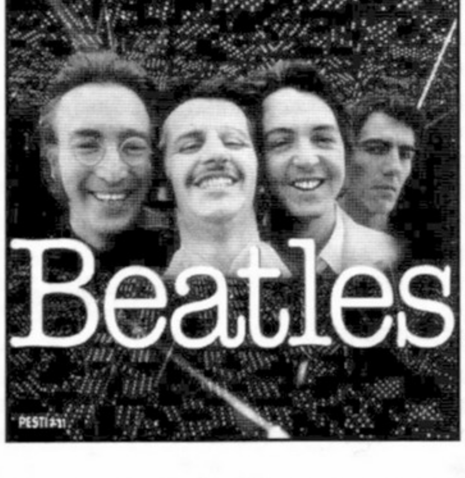
– little g –

P.S.: Ha urambocsá' még többre vagytok kíváncsiak keressétek meg a Trollbarlang home page-ét, ahol bővebben olvashattok Öregvilág enyhén vérgőzös történelméről.

LÉZERSZÍNHÁZ - PLANETÁRIUM

Szereted Vangelis, J.M. Jarre, Pink Floyd, Beatles zenéit? Ha igen, akkor tudod, hogy ezek nem az egyik fülemen be, a másikon ki típusú zenék, hanem olyanok, amik nagyon közel kerülnek hozzád s valami „többet" adnak az átlagosnál. Voltál már a Planetáriumban, a lézerszínházban? Nem? Akkor elhívlak, gyere! 8 féle előadás közül lehet választani, menjünk J.M. Jarre-ra, jó? Népliget, egy kis séta, beszélgetés, Planetárium, nagyterem. Belépve egy hatalmas kupola alatt találjuk magunkat, itt balra egy fura nagy szerkezet, s körbe nagy, kényelmes „fotelek". Miután elhelyezkedtünk s leoltották a lámpákat, elkezdődik a varázslat, amely egy pillanat alatt egy másik világba repít minket. A zenét lézer-fényeffektek kísérik az egész kupolán, különféle színes alakzatokat alkotva, s így a hatások mindenféle érzéseket, gondolatokat ébresztenek bennünk. Az idő megszűnik. Sajnos csak egy órát tart az előadás, a fények kihúnynak, lassan elindulunk hazafelé, s belül érzed, hogy valamivel több lettél. A lézerszínház az olyan dolgok közé tartozik, amit egyszer mindenképp érdemes kipróbálni. Remélem tetszett s nem bántad meg ezt az estét. Jövő hónapban találkozunk.

Kriszta



GRAVIS
GamePad Pro
SELECT
START
FIREBIRD 2
14 gombos programozható joystick
8 állású panorámagombbal
THUNDERBIRD 2
4 gombos joystick
4 állású panorámagombbal
3 év garancia
BLACKHAWK
ergonómikus kivitelű
4 gombos joystick
ANALOG PRO
klasszikus kivitelű
4 gombos joystick
GAMEPAD PRO
az első 10 gombos
programozható gamepad
DIAMOND
MONSTER 3D
3D fx Voodoo chip set
4 MB EDO RAM 5 év garancia
DIAMOND
STEALTH II
Rendition Vérité 2100 chip set
4MB 100 MHz SGRAM
DIAMOND
VIPER V 330
NVDIA RIVA 128 chip set
4 MB 100 MHz SGRAM
PIXEL
multimédia
1088 BUDAPEST, Rákóczi út 13.
tel.: 266-6059 fax: 118-6651 E-mail: pixel@mail.matav.hu

IFABO 98

HARDLINE™

14.900 Ft+Áfa — 24x CD-ROM + Ajándék szoftver Internet Kalauz I.

3.900 Ft+Áfa — 16 bites hangkártya + Ajándék szoftver Computer Kalauz I.

18.900 Ft+Áfa — 32x CD-ROM + Ajándék szoftver Internet Kalauz I.

15" TATUNG Multimédia Monitor

~~Ár: 44.900 Ft+Áfa~~

AKCIÓS ÁR! 39.900 Ft+Áfa

Jellemzők:
TH 4524VAM, LR NI, 1024x768 felbontás
Sztereó hangfalak beépítve

MMX200 Brutal konfiguráció:

32 MB RAM, Atrend alaplap, MMX200 proc, 24x CD-ROM, 16 bit hangkártya, 1.44 FDD, Mini torony, 1.3 GB HDD, 105 gombos klaviatúra + ajándék multimédia szoftverek több mint 20.000 Ft értékben!

Computer Kalauz — Langmaster kurzus középhaladó (angol nyelvű) — Internet Kalauz

A konfiguráció Áfa nélküli ára: 99.000 Ft

Műanyag tisztító

Kiválóan alkalmas monitor- és számítógépházak, billentyűzetek és egyéb műanyagfelületek tisztítására és antisztatizálására.

CD tisztító

A termék alkalmas Compact Disc lemezek felületének tisztítására és antisztatizálására.

Monitor tisztító

A termék alkalmas monitorképernyők és egyéb üvegfelületek tisztítására és antisztatizálására.

200 ml/flakon

690 Ft

Magyar termék

CD-TOKOK

Slimm
56 Ft/db
144 Ft/3db

1 db-os tálcás
64 Ft/db
160 Ft/3db

Dupla
96 Ft/db
240 Ft/3db

Színes
104 Ft/db
299 Ft/3db

4 db-os CD-tok
160 Ft/db

MEGJELENT!

A jövő titkai

A CD-ROM minden idők legjobb asztrológia szoftvere. Segítségével bárkinek, pusztán születési adatai megadásával lehetősége nyílik profi színtű részletes szakmai vagy egyéni horoszkóp elkészítéséhez.

9990 FT HELYETT MOST 7990 FT

Érvényes az IFABO végéig!

ÚJ MEGJELENÉSEK:

- Európa 98 CD-ROM Atlasz
- Tanuljunk a Törpökkel
- Magyar Poplexikon
- Találmányok és feltalálók
- Cambridge Enciklopédia

CYBERSTONE ENTERTAINMENT
www.cyberstone.hu

IFABO 98

Logic3 termékek

JT 226 Kormány és pedál

- Önkalibráló technológia
- 9 db tűzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szögkiválasztás
- Programozható gáz és fékpedálok

JT 273 PC Terminator

- Analóg joystick számítógéphez
- Automata kalibrálás az X és Y tengelyen
- 4 irányú nézet váltó vezérlő
- Tolóerő és jobb/bal irányú csűrés vezérlő
- 4 db fél és automata tűzgomb
- CH vagy Thrustmaster kiválasztó programkapcsoló

JT 272 PC Dominator

- Analóg joystick PC-re
- 4 irányú nézet vezérlő
- Tolóerő és jobb/bal irányú csűrés vezérlő
- Funkció panel LED
- 4 db fél és automata tűzgomb
- Jobb és -balkezes játékmód
- CH vagy Thrustmaster mód

A CyberstonE kiadó új 20 CD-ből álló shareware CD-ROM sorozatot indít CD-ROM Univerzum 98 címmel. Első két tagja:

CD-ROM Univerzum '98 — Legjobb játékok válogatása — Magyar nyelvű keretprogram

CD-ROM Univerzum '98 — Akció játékok válogatása — Magyar nyelvű keretprogram

bruttó: 1990 Ft/db

Havonta 2-3 új CD-t jelentetünk meg a szoftvervilág teljes skáláját felvonultatva. Keresse a boltokban!

THRUSTMASTER® — FORMULA 1™ Kormány és pedál

Egészen olyan, mint az igazi!

bruttó: 41.990 Ft

- ✓ valósághű tervezés
- ✓ vereseny funkciógombok a kormányon
- ✓ leszorító rögzíthetőség
- ✓ strapabíró fékpedál
- ✓ érezhető vagy hallható visszajelzés
- ✓ a kormány a legkeményebb versenyzésekhez is alkalmas!

Logic3 és Thrustmaster eszközök legnagyobb választékban, raktárról. Kiváló minőség - kedvező ár! 1 év garancia!

minden idők leglátványosabb fanrasy-akció játéka Ian Livingstone kalandjáték-könyvei alapján! lélegzetelállító 3D grafika! vad ellenfelek, izgalmas kalandok!

IAN LIVINGSTONE'S DEATHTRAP DUNGEON

EIDOS INTERACTIVE

Automex multimedia

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 461-5767
www.automex.com